

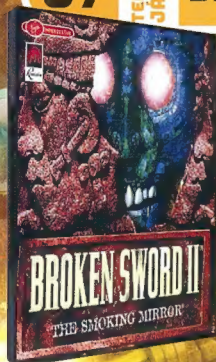
# GAMER

07

TELJES  
JÁTÉK

BROKEN SWORD 2

magazin



**ELECTRONIC  
ENTERTAINMENT  
EXPO 2003**

[ Ismeretfők ]

**RISE OF NATIONS • GHOST MASTER  
ENTER THE MATRIX**

[ Hardver ]

**CREATIVE LABS JUKEBOX 2  
ATI RADEON ÉS GEFORCE FX KÖRKÉP**

**GRAND THEFT AUTO 3: VICE CITY  
10 OLDALAS VÉGIGJÁTSZÁS**

> 1645 Ft



00307

2003/07



## Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőktől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékos társakat? Özön? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésekre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül ([www.gameronline.hu](http://www.gameronline.hu)), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó – játékprogramokkal kapcsolatos – kérdésekre az újság Mentőöv rovatában személyesen válaszolunk!

**Fontos!** Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

**Hogyan is?** Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a **GAM** szócskával (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: **06-20-9000-628**. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen **NEM** emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendszeres SMS-ekért!!!

# LÉGY OTT...

## te is az SMS falon!

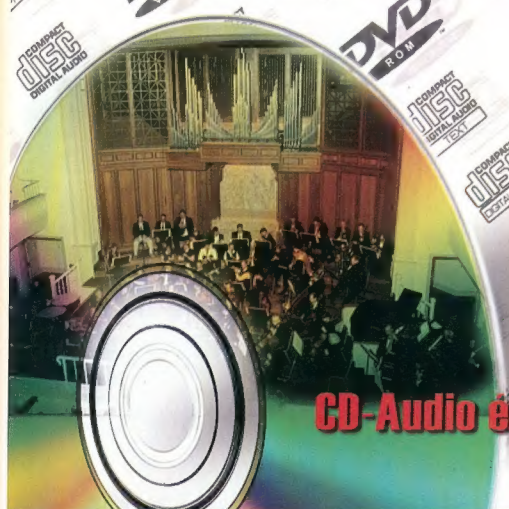


**Figyelem!** A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket. Az elküldött üzenet 160 karakternél ne legyen hosszabb, mert ez esetben két üzenetnek veszi a rendszer. Az ékezetes karaktereket mellőzzétek ha lehet.

Remélhetően sokan igénybe fogjátok venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! [gamermagazin@lpma.hu](mailto:gamermagazin@lpma.hu)

...Óvjuk értékeinket...

# CD, MC, DVD gyártás biztos alapokon



**CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem**

**VTCD VIDEOTON**  
Kompaktlemez-gyártó Kft.





# TARTALOM

# INTRO

6	.....	.CD TARTALOM
7	.....	.BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

## ES ISMERTETŐ

8	.....	.ES - FPS
18	.....	.ES - AKCIÓ
23	.....	.ES - STRATÉGIA
26	.....	.ES - RPG / HALAND
30	.....	.ES - SZIMULÁTOR / SPORT
33	.....	.ES - MMORPG
38	.....	.ES - BÉBIK

## ISMERTETŐK

39	.....	.HÜLOVEN ELŐSZÓR
42	.....	.THE HULK
44	.....	.RISE OF NATIONS
48	.....	.GTA: VICE CITY
53	.....	.FINDING NEMO
54	.....	.ENTER THE MATRIX
57	.....	.CHEAT
58	.....	.MOTO GP 2
60	.....	.THE SIMS: SUPERSTAR
62	.....	.THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON
64	.....	.WILL ROCH
66	.....	.WW II: FRONTLINE COMMAND
68	.....	.GHOST MASTER
71	.....	.PURE PINBALL
72	.....	.INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3
74	.....	.COLIN MCRAE RALLY 3
76	.....	.MISTMARE
78	.....	.GTA: VICE CITY VÉGIGJÁTSZÁS
88	.....	.MENTŐÖV
90	.....	.RETROGAMER
91	.....	.SHAREWARE JÁTÉKOK

## HARDVER

92	.....	.HASZNOS PROGRAMOK
93	.....	.HARDVER HÍREK
96	.....	.NVIDIA VS. FUTUREMARK VS. ATI: AZ IGÁZSÁG HÁROM OLDALA
97	.....	.SPRINGDALE CHIPSETES ALAPLAPOK
98	.....	.APPLE POWERBOOK G4
99	.....	.EGY SZELIDÍTETT JAGUAR: MAC OS X 10.2 JAGUAR
100	.....	.ATI RADEON ÉS GEFORCE FX HÖRKÉP
106	.....	.CREATIVE JUKEBOX 2 ÉS THX-ES HANGRENDSZER
110	.....	.PIACFELVÉLŐ
112	.....	.RETRO HUCSÓ
114	.....	.THERMALTAKE SUBZERO4 ÉS ROVARIUSI TESZT
116	.....	.LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN
118	.....	.GRAB ROVAT
120	.....	.HARDVER FÓRUM

## HÜLVILÁG

122	.....	.LEVAV
124	.....	.HÜLVILÁG - FILM
126	.....	.HÜLVILÁG - KÖNYV
127	.....	.HÜLVILÁG - ZENE
128	.....	.HÜVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
130	.....	.CD BORÍTÓ

Végre valahára az idei tanév is befejeződött, most már lelkiismeret-furdalás nélkül elő lehet venni azokat a játékokat, melyeket év közben hanyagolni kellett a tanulás miatt. Jó is az ebben a kánikulában, de azért ne feledkezzetek meg a szabadtéri programokról sem, a sötét szoba helyett néha nézzetek ki a vízpartra is, érdekes dolgok várnak ott benneteket (vizi sportok, monokinis lányok). Az előző hónap gyatra játéktémájával ellentétben most igazi csemegéket szolgálunk fel. Itt van mindjárt a Vice City, amelyről előző hónapban épphogy csak lecsúsztunk, de legalább volt időnk alaposan kivésni, ennek bizonyítékaként fogadjátok szeretettel a 10 oldalas végigjatszását. Sajnos a Matrix játék nagyon nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, kár volt ilyen ígéretes címet így elpocsékolni. A Ghost Master viszont percek alatt belopta magát a szerkesztőség szívébe, rég játszottunk már ilyen egyedli és szórakoztató programmal, a következő Gámban vissza is térünk rá a végigjatszás erejéig. Amint látjátok, sikerült betartani ígéretünket, és összenyomtuk a Broken Sword második részét egy CD-re. Ennek köszönhetően a demók külön CD-t kaptak, így olyan nagy nevek is rákerültek, mint a Rise of Nations vagy a Breed. Külön kiemelném az E3-as animációgyűjteményt, a legjobbakból állítottunk össze egy kis csokort. A végére hagytam a rossz hírt: sajnos az ideál tábor nem jött össze. A helyet, ahol eddig voltunk, sajnos eladták, és gondok adódtak a tartaléktáborral is. Ott leszünk viszont a Szigeten, ne felejtsetek el meglátogatni minket. ■ GAMER TEAM

7 132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK





# A HÓNAP JÁTÉKA



Egy hirtelen, pörkelt nőtől és pár karcsú, finoman lehangozó pilóta árányában figyeltem a velejtett korzótúrózó utat. A tenger felől fűző ezekben lóbbogó és hirtelen fagy. Enyhe meglepetéssel szét arccodon, ahogy felpillantva megdöbbentésként a lenyomó nap fényében strandon sétáló, bikinis babák. Intézkedtek, és ártatlanul a megszokottól a közeli kanyarban álló klub felől pillantasz, ahol épp felvilágosítottak a nyári ruhák. Ráadásul, hogy lassan ráébredtem, és téged megvártnak. Nem zavarodni a köztudni, a már ösztönösen megábrándított a szabadban lapuló boxot, amikkor felhívtam egy díjazott család, melynek alját pilóták fények díszítik. Díjazod, hogy ha nem tévedésig már nem is, de a áldással legalább adnak. A köztudni fiatal megérte, mert ott, és hangos „Dunova Olmami”-szal köszönt.

Amíg Elhoztam nekem az év eddigi legdrágább termékét. Naggyon durva nyaralás, nem elhíheted!

„Honnant?”

„Ez valami új, azt mondják, két óra... tudom testvér, milyen hangzik, de legyél mi között, nem viccellek.

• Nadd lássam!

• Jó-hé amíg, lassan a testtel, gyorsan a szabadban! Csak 50 éim muchacho, azt elmondtam visszazádja nekem! Érted, kétfélek álom, de elhíheted, csak úgy út bo, ha mind a kétőt használod, tudod, én nem viccellek az anyaggal!

Ártaszolod neki az 50 dollárt, lekezelek vele, megvárnod, amíg bosszút, és titeket okádó kipufozói eltűnnek a szemed elől, majd előgedetten felpillantasz az anyagra. Hát az az, amitől már milliók függnek, csak én másképp fogyasztjuk, mint ahogy te szeretnéd! Most végre a kezeden, a megfelelő állapotban, és állg várod, hogy beköszönlök! Meglátod, ahogy a fényes nap fényében megállannak a korongok... a boldog vagy, mert látod rajtuk a feliratot: GTA Vice City.

**Főszerkesztő:** Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)  
**Főszerkesztő-helyettes:** Révhegy Beatrix (ily@ipma.hu)  
**Hardver munkatárs:** Vóth Hunor (hunor@ipma.hu)  
**CD szerkesztő:** Pászár Ákos (awam@ipma.hu)  
**Tördelészerkesztő:** László László (lasi@ipma.hu)  
**Korrekció:** Kovács Barnabás (kor@ipma.hu)  
**Szerkesztői asszisztens:** Balassa Tímea (tími@ipma.hu)  
**Grafikai koncepció és layout:** Aradi Sándor (broaf@ipma.hu)

**A szerkesztőség címe:** 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179  
**E-mail cím:** gamermagazin@ipma.hu  
**A GAMER MAGAZIN honlapja:** www.gameronline.hu

**Kiadja a G.F.N. Kft.**

**A kiadásért felel:** a kiadó ügyvezetője  
 Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.  
**Ügyvezető igazgató:** Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter  
**Titkárság:** Horváth Mónika  
**Telefon/Fax:** (36-1) 350-8004

**Hirdetésfelvétel:** IPMA-Service Kft.  
 Czéternyi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálmán Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
**Telefon/Fax:** (36-1) 350-8041

**Hirdetési marketing:** Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszt: a Budapesti Hírlapkiadókéldelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvényszerűsége.

A Mátész 2003. 1. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám 16485.

**A GAMER MAGAZIN a havi száma 28000 példányban készül.**

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**  
 Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter  
**Telefon:** (36-1) 349-4768  
**E-mail:** terjeszt@ipma.hu

**Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.**

**Előfizethető megrendelőlelvélben a kiadónál:**  
 IPMA-Service Kft, Budapest.  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210  
**Telefon:** (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**  
 Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)  
 Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a postahivataloknál és a Hírlap-előfizetési irodákban (Bp. Lehel u. 10/A, levlécim: HELIR, Budapest 1900), attólalissal a HELIR 11991102-02102799 pénzügyi eljárásszáma, ezenkívül Budapest a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

**Előfizetési díj a postahivatalokban:**  
 negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),  
 fél évre: 6 900 Ft (6 szám),  
 egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

**Montírozás és nyomás:** Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnomása, sokszorosítása és adatszerezésen való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelölt cikkek szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használhatók fel.

ISSN 1588-9297

**Jelen számunk készítésében közreműködtek:**  
 Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agnia.hu  
 Grath grath@mail.datanet.hu **Oldman** oldman@axelero.hu  
 Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppetter@cdgrab.hu  
 Phoenix phoenix@ppc.hu **Laci** laci@freemail.hu  
 Hunor hunor@ipma.hu **Kápi** kapi@petter.ker.hu  
 Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu  
 Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu  
 Yvori yvori@hardwarec.hu **Nagy Zoltán** nagy@ipma.hu  
 Flatline flatline@flatline.hu **Fec** kacvasan.ferenc@chello.hu

# GTA3: VICE CITY

**A GAMER TEAM VELED VAN!**



# CD TARTALOM

Nyar van! Tudom, nem volt túl nehéz kitalálni, hiszen mostanában loginkább a melegben tobzódunk, na meg az E3 utórezgéseiben.

Bár most, hogy a teljes játéunk (Broken Sword II) ráért egy CD-re, így az egyéb témáknak két teljes korong jutott.

A „hatalmas” szabadságot kihasználva a rovatvezetők pillanatok alatt elfogyasztották a nekik szánt helyet, hiszen nyílt pár új rovatunk is, valamint Menyus is kedveskedett egy újabb Heroes bónusz CD-vel. A magyarítások rovatot újra felélesztettük, és a stratégiai játékok kedvelői is megtalálhatják már a saját, külön-bejáratú rovatukat. Májusi számunk egyik melléklete a Trainz volt, és mivel igen kedvező fogadtatásra lelt, ezért úgy döntöttünk, hogy a CD mellékleten elindítunk egy ezzel kapcsolatos rovatot is. Az extrák alatt a Vice City rajongói is kiélhetik vándorlási hajlamaikat, és ezentúl már attól sem kell félniük, hogy eltövednek, hiszen ott a város összes térképét fellelhetik.

A filmelőzetesek közül is nehezemre esett kiválasztani azokat, melyek helyet foglalhattak a nekik fenntartott részen, loginkább az fáj, hogy a Wonderful Daysnek szerintem nincs sok esélye, hogy megjelenjen Itthon.

A második lemezen most hat játék demóját találhatjátok meg, melyek közül pár igencsak ígéretesnek tűnik. Ide rejtettük el továbbá pár program videoelevezését is (a Half-Life 2 nagyon meggyőzően fest).

Azt hiszem, innen már csak vízparti szórakozást, strandöplabdás lányokat, pálmáfat és hasonló jókívánságokat mindenkinek, találkoznak a következő alkalommal. Én mentem csobbanni. ■ LAWMAN

## RISE OF NATIONS:

Brian Reynolds a Civilization II és az Alpha Centauri után megalapította a Big Huge Games-t, és hároméves fejlesztés után kihozták a Rise of Nations-t. A játékok ügyesen ötvözi a Civilization sokrétságát az Age of Empires sorozat valós idejű harcrendszerével. Ezt még megfelelték egy meglepően jó grafikus motorral, amely ugyan még mindig az Age of Kingsre épül, de a rengeteg újításnak köszönhetően nincs miért szégyenkeznie. A Rise of Nations igazából többjátékos üzemmódban domborít, de roppant szórakoztató a Riske emlékeztető, egyjátékos hadjárat is. 18 különféle nemzet közül választhatunk, melyek különleges egységeikben és nemzeti jellegzetességekben térnek el a többiekől. Kihagyhatatlan darab.



## BREED:

... Áj hev ő bed filling öbaut disz...- taláta mondani a Darwin anyacsavar legénysége, amikor beléptek a Nagy Sárolyó atmoszférájába.

Sehol egy rezesbenda, egy Bécsi Fülharmonikások, de még a százpúpú zsványzenekar sem jött ki eléjük. Újból felcsendült az amerikai filmekből már jól ismert klisé: mi van, ha a Nagy Galacsint már nem az emberek hajtják, JÓL?

A kapitány hangja azonban bátorítón hullámozott végig a legénység sorain – Cseppet se féljete! A tenyészet az enyészeté lesz!



► TOVÁBBI JÁTEKDEMÓK: Colin McRae Rally 3, Neighbours From Hell, Next Gen Tennis 2003, Pure Pinball

**ROVATOK:** Action! » Counter-Strike » Heroes of Might & Magic » Magyarítások » Stratégia » Trainz » Unreal Tournament 2003 » Hálózatok **JAVÍTÁSOK:** Battlefield 1942 v1.4 » Enter The Matrix v1.52 » Grand Theft Auto: Vice City v1.1 » Mistmare v1.6 » WarCraft III v1.06 **PROGRAMOK A TUKKALÁBAN:** DivX 5.0.5 Pro » Media Player 9 WinXP verzió » Media Player 9 Win9 verzió » RadTool v1.5v » VobSub v2.23 feliratozó » Norton Antivirus frissítés (2003/06/10) » CDRWin 3.9c » CloneCD 4.2.0.2 » FAR Manager 1.70b5 » Total Commander 5.51 » Gyula's Windows Navigator 1.28a » Download Accelerator Plus 5.3 » FlashGet 1.40 » GetRight 5.0.1a » Internet Download Manager 3.15 » mIRC 6.03 » No Frills Timer 2.1 » SurfSaver v2.3 » Capture Express 1.3 » CaptureEze Pro v8.08 » HyperSnap-DX 5.11.00 (Magyar) » Snagit 6.2.2 » ACDSee 5.0.1 » IrfanView 3.80 » CDex 1.50 beta 10 » Winamp3 » AutoMate 5.0.4 » Cacheman 5.11 » PowerStrip 3.40 » Regcleaner 4.3.0.780 » WinAce 2.20 » WinRAR 3.20 (Magyar) » WinZip 9.0 beta » DirectX 9.0a » NVIDIA detonator driver 44.03 (Win9X/ME/XP/2K)

**HÁTTÉRKÉPEK:** Colin McRae Rally 3 » Echelon: Wind Warriors » Enter The Matrix » Finding Nemo » Grand Theft Auto: Vice City » Mistmare » MotoGP 2 » Rise of Nations » The Elder Scrolls III: Bloodmoon » The Hulk » Will Rock



# BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Fejlesztő: Revolution ▶ Kiadó: Virgin Interactive ▶ Web: [www.revolution.co.uk](http://www.revolution.co.uk)

Nico és George gyanútlanul sétált be az elismert francia professzor villájába, nem is sejtve, hogy a déli-amerikai akcentussal beszélő inas rosszban sántikál. Ezután az események viharos gyorsasággal követték egymást, s mire George magához tért, máris egy székhez kötözve találta magát a Föld egyik legmérgeesebb pókjának társaságában. Innentől kezdve az események megállíthatatlanul perogtek, egymást érték az életveszélyes helyzetek. Hőseink a bolygó legedugottabb részeire is eljutottak (maja piramis, karibi szigetek). Útjuk során rengeteg barátot és ellenséget szereztek maguknak (sok poént csak azok érthetnek meg, akik játszottak az első résszel). Sokáig fogalmuk sem volt arról, hogy ki vagy mi áll a rejtélyes események mögött, de aztán a kirakós játék utolsó darabkája is szép lassan a helyére került. A két őnjelölt magándetektív nem kevesebbre vállalkozott, mint arra, hogy megakadályozzák a maja halálísten kiszabadítását, és ez által megmentésük a Földet.

A mára már klasszikusnak számító LucasArts-, Westwood- és Sierra-kalandjátékok mellett volt még egy sorozat a hőskorban, mely óriási rajongótáborot szerzett magának. A Broken Sword két

tagja a mai napig a játéktörténelem meghatározó részét képezi. Jőmagam is nagy rajongója voltam ennek a műfajnak, szinte az összes nagy klasszikus kalandjátékot végigjátszottam, és nem túlzás azt mondani, hogy az angoltudásom jelentős részét innen szereztem be. Manapság sajnos a műfaj kihalóban van, az új generáció inkább egymás legyilkolásában leli örömet, csak az FPS és az RTS a „menő”. A Broken Sword 2 meglepetésével szeretném megmutatni a fiataloknak is, milyen játékokkal játszottunk mi (a BS 2 1997-ben, vagyis már hat éve megjelent), jó lenne, ha ezáltal ők is felfedeznék a kalandjátékok által nyújtott élményeket. A BS 2 klasszikus, kézzel rajzolt kalandjáték, amelyben egyáltalán nincs szükség se gyors reflexekre, se irdatlan erőműre. A grafika (bármilyen meglepő) 640x480-as, nincs is lehetőségünk magasabb felbontásba kapcsolni. Ennek ellenére gyönyörű, és jól láthatóan az animátorok sem puszta kapát a fizetésüket.

A grafika mellett külön ki kell emelni a zenét is, végre nem valami negyedosztályú techno cincogást hallunk a háttérben, hanem igazi zenészekkel (és igazi hangszerekkel) felvett, remekül megkomponált darabot. Amennyiben nem va-

gyunk túlzottan türelmetlenek, akkor még egy aranyos dalt is kivárhathunk Quaramonte-ben, a piacon. Csak jót tudok mondani a szinkronszínészekről is, a franciák akcentusa különösen tetszett.

Játékmenet tekintetében sincs a Smoking Mirror-nak szégyenkeznivalója, okosan felépített, ravasz fejtörőkkel megtűzdelt kalandjátékhoz van szerencsénk. Nem nevezném túl nehéznek, de még a tapasztalt játékosoknak is kell legalább két nap, mire befejezik. A teljesen kezdők úgy 20-25 óra tiszta játékidőt remélhetnek, ennyi idő alatt lehet végigvinni. Az eredeti (1997-es) változat még két CD-n jelent meg, ezt a mai tömörítők segítségével sikerült leredukálnunk egyre. A játék alap-, illetve középszintű angol nyelvtudást igényel, ideális arra, hogy játsza bővítsük a szókincsünket.

Reméljük, hogy ez a kellemes kis kalandjáték legalább annyi örömet okoz nektek is, mint nekünk, semmiféleképpen ne hagyjátok ki. Nem árt tudni, hogy készül a trilógia harmadik része, The Sleeping Dragon címmel, érdemes odafigyelni a Revolutionre, a srákok okoznak még meglepetéseket ebben az iparágban. ■ Mocsy







# FIRST PERSON SHOOTER

**UNREAL TOURNAMENT 2004.** A multiplayer üzemmódra kihegyezett Unreal Tournament sorozat új taggal bővült, a 2004-es kiadás ősszel jelenik meg. A csomag tartalmazza a teljes 2003-as játékokat, az időközben megjelent, ingyenesen letölthető kiegészítőket, valamint az új pályákat (van belőlük vagy 20). A játékmenet két új játékmóddal gazdagodott (assault, onslaught), ezeket kifejezetten a rajongók kérésére vették be a csomagba. Az új textúrák és fegyverek (minden fegyver egyedi célkeresztet kap, lehetőségünk lesz egyszerre két gépkarabélyt kézben tartani) mellett a vezethető járművek is (tankok, terepjárók, űrsiklók, bombázók, légpárnások) megjelentek. A képeket elnézve erős a gyanúm, hogy a fejlesztők lenyomtak néhány parti Halót, megdöböntő a ha-

sonlóság a két terepjáró között. Ettől az apróság-tól eltekintve az UT 2004 roppant ígéretesen nézett ki, gyanítom, hogy meghatározó szereplője lesz az őszi FPS-placnak.

**Megjelenés:** 2003. ősz

**MEN OF VALOR: VIETNAM.** A Medal of Honor: Allied Assault óriási sikert és elismerést hozott a 2015. néven ismert fejlesztőcsoportnak. Gondjaik akadtak azonban az EA-val (a közelmúltban csúnya pereskedés vette kezdetét néhány vitatott dokumentum miatt), ezért kiadót váltottak, a vietnami FPS-üket immár a Vivendi Universal fogja megjelentetni. A fejlesztők nem bíztak semmit a véletlenre, a konkurenciával ellentétben végre valahára elfelejtették a mára már megkopott Quake 3 motort, helyette inkább a modern Unreal Warfare engine-t használták. Az eredmény nem is maradt el: a grafikusok élethű dzsungelletek, komor temp-lomromokat és fullasztó alagutakat varázsoltak a képernyőre. A külső mellett nem hanyagolták el a játékelményt sem, az esztelen lövöldözés helyett itt inkább a csapat összehangolt tevékenységére lesz szükségünk annak érdekében, hogy minél hatékonyabban, és lehetőleg veszteségek nélkül teljesítsük a feladatot. A küldetések végrehajtásához korabeli fegyvereket, köztük az elesett

GAME CRITICS AWARD  
**BEST  
OF  
E3  
2003**

**BEST OF SHOW**

**HALF-LIFE 2**



**BEST ORIGINAL GAME**

**FULL SPECTRUM WARRIOR**



**BEST PC GAME**

**HALF-LIFE 2**



**BEST CONSOLE GAME**

**HALO 2**



**BEST ACTION GAME**

**HALF-LIFE 2**



**BEST ACTION/ADVENTURE GAME**

**PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME**



**BEST FIGHTING GAME**

**SOUL CALIBUR II**



**BEST ROLE PLAYING GAME**

**FABLE**



**BEST RACING GAME**

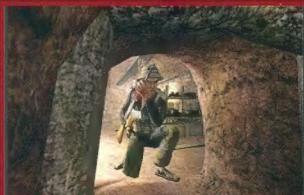
**GRAN TURISMO 4**



**Unreal Tournament 2004**



**Unreal Tournament 2004**



**Men of Valor: Vietnam**





S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

vietkongóktól zsákmányolt orosz gépkarabélyokat és rakétavetőket is felhasználhatjuk. Nem maradhattak ki persze a vezethető járművek sem, harcolhatunk APC-vel, terepjárókkal, motorbiciklivel, sőt még UH-1es harci helikopterrel is. A játék párhuzamosan készül Xboxra és PC-re, a fejlesztők szerint azonban nem kell attól tartanunk, hogy PC-re valamiféle gyengécske konzolátíratot kapunk.

**Megjelenés:** 2004. tavasz

**S.T.A.L.K.E.R.: OBLIVION LOST.** Az 1986-os csernobili katasztrófát a világ legnagyobb atomerőmű-balesetének tartják számon. A betonszarkofágba zárt négyes blokk meghihette az ukrán GSC-t (Cossacks, Codename: Outbreak, American Conquest...), új, futurisztikus FPS-ük a katasztrófa színhelyén játszódik, illetve annak 30 km-es körzetében. A Stalkerek a közhiedelemmel ellentétben nem szuper kommandósok, sőt még csak nem is katonák. Egyszerű guberalók (persze alaposan felfegyverezve), akik a Zóna területén található ereklyék begyűjtéséből élnek meg. A vállalkozás meglehetősen veszélyes, a sugárfertőzött területen vad mutánsok, az orosz hadsereg katonái és a konkurens Stalkerek keserítik meg az éle-

tüket. A saját fejlesztésű X-Ray motor csodálatos képi világa mindenkit lenyűgözött, ehhez jött még hozzá a nagyszerű fizika és a kifinomult mesterséges intelligencia. FPS-ekben (habár szabadon válthatjuk a nézőpontot első és harmadik személyben) megszokhattuk már, hogy vezethetünk járműveket. Ezúttal sincs ez másként, annyi csupán a különbség, hogy Csernobil környékén orosz gyártmányú gépjárművekkel furikázhatunk (Lada Niva, Moszkvics, Kamaz stb.). A konkurenciától (Half-Life 2, Doom 3) eltérően a Stalker mindenki számára hozzáférhető volt, szabadon ki lehetett próbálni a különböző pályákat. A fejlesztők szerint a játék karácsonyra egészen biztosan elkészül, már csak a THQ-n múlik, hogy a boltokba kerül-e az ünnepek előtt.

**Megjelenés:** 2003. vége

**CS: CONDITION ZERO.** Szegény Condition Zero már több fejlesztőcsapatnál járt, mint amennyinél egy pályafutása csúcspanként lévő örömlány. Eredetileg a Rogue Entertainment fejlesztette, akikről aztán átkerült a Gearbox INC-hez. Ők viszont képtelenek voltak folytatni érdemben a munkát, többek között a HALO PC-s változatának elkészítése miatt. A Valve ezért ki is vette a projektet a kezükből, és a

Ritual Entertainmentnek adta. Ez nem feltétlenül volt örömteli húzás sem a Valve, sem a rengeteg Counter-Strike rajongó szemében, hiszen már a legelső információk alapján kiszivárgott valami, aminek ideális esetben sohasem szabadott volna napvilágot látnia. A rituális fiúk ugyanis, mint emlékeztek egy korábbi hírre, kerek-perec megmondták, inkább a szingli játékmódot szeretnék erőltetni, nem pedig a multiplayer taktikai csapatjátékot. Ez a legutolsó hivatalos információ, és azóta már belenyugodni látszik mindenki. Több képet és néhány animációt már fellelhetünk korábban is különböző médiacsatornákon, de végső soron az E3-anyagok biztosítottak minket a felől, hogy egyre kevesebb az esélye annak, hogy ez a játék valaha is nagyot fog robbanni. Még az is kérdéses egyáltalán, hogy elkészül-e. Persze, ez már a rosszsmájú szöbészéd rész, csak nem jut a Duke Nukem Forever sorsára ez a játék is. Hajj, vajon mi lett volna, ha a Rogue Entertainmentnél marad a fejlesztés? A CZ lehet, hogy már régen a boltokban lenne. Reméljük a legjobbakat!

**HALO.** A Halo megjelenése is közeleg PC-re, így aki még nem játszott volna végig százötvenszer Xboxon, az most megetheti majd. A MAC-tulajok



Men of Valor: Vietnam



CS: Condition Zero



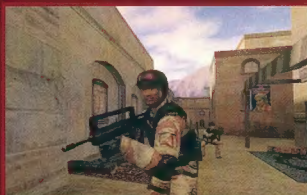
Halo



Men of Valor: Vietnam



CS: Condition Zero



CS: Condition Zero





Sniper Elite



Sniper Elite



DOOM III

se búslakodjanak, mert a Halo majdnem egyszerre jelenik majd meg mindkét platformon. Lesz játszható demó is, de csak a teljes játék megjelenése után. (Mint az Unreal Tournament esetében például.) Multi bétatesztől is süttögnak titkos internetes forrásaink, így tessék nap, mint nap levelet írni a Bungie-nak, hátha beválogatnak valakit.

**SNIPER ELITE.** A Wadadoo és a Rebellion (Aliens vs. Predator, Gunlok) között kezdett bele egy második világháborús FPS-be, amelyben a megszokottól eltérően nem szövetséges, hanem német mesterlövész kell irányítanunk (első és harmadik nézetben váltakozva). 1945 tavaszán járunk, az oroszok már Berlint ágyúzzák. A CIA elődje (OSS) beszervezte a német hadsereg egyik legtehetségesebb mesterlövészét, Peter Mauert. 10 roppant veszélyes küldetést kell teljesítenie, hogy megkapja az amerikai útlevelet, és végleg megmeneküljön a háború borzalmaiból. Fegyverarszenáljának legfontosabb darabja a mesterlövész puskája, ezen kívül számos gyilkoló eszközt is bevethet küldetése teljesítésének érdekében. A felhasználható fegyverek között ugyan szerepel a páncél-öklöl, a géppuska és a lángszóró is, de a legtöbb

küldetésben észrevétlennek kell maradnunk, így ezeket a durvább (és főként hangosabb fegyvereket) csak nagyon ritkán használhatjuk. A grafikus motorról sokat nem lehet elmondani, tisztességes iparos munka, de nem ez fogja megszorítani a Doom III-at.

**Megjelenés:** 2003. vége

**PAINKILLER.** Daniel Garnernek nem volt szerencséje. Nem elég, hogy szörnyethalt egy autóbalesetben, még bennragadt a purgatóriumban is, mivel háború tört ki a pokol és a mennyország között. Ennyi elég is a kerettörténetből, nem kell tovább rombolni a Painkillert, egészen kellemes meglepetést okozott. A játékmenetet tekintve inkább a mostanában oly divatos limonádé-FPS-ekre hasonlít (Serious Sam, Will Rock stb.), meggyünk előre, és darabokra szaggatjuk a ránk törő hordákat. A lényeg a tüzéren és nem a jól átgondolt taktikán van, nem igazán kell attól tartanunk, hogy a löszerünk elfogy. A lengyel srácok által fejlesztett FPS meglepően jól nézett ki, és ha ehhez hozzáadjuk, hogy a fizikáért a Half-Life 2-ben használt Havok 2 rendszer felel, akkor már egészen más szemmel vizsgálhatjuk a játékot.

Az egyik bemutató pályán egy hatalmas óriás ellen kellett küzdenünk, aki roppant kalapácsával komoly földrengéseket idézett elő, minek következtében a környékből sziklák megrepedtek (a játék realitásértékét ugyan kissé rontja az az apróság, hogy elegendő lösszerrel kilőhetjük az óriás kezéből a kalapácsot, de ezzel ne törődjünk). A teljes játékban 20 teljesen különböző pálya fog szerepelni (a kiállításán kipróbálhattuk azt a pályát is, ahol egy Velencéhez hasonló, vízre épült városban kellett motoros banditákat elintéznünk).

**Megjelenés:** 2003. ősz

**DOOM III.** Emlékezték? John Carmack tavaly azt állította, hogy nem fogja két E3-on bemutatni fejlesztését. Úgy tűnik, mégis kénytelen volt ezt tenni...

Ettől függetlenül nagyon nagy várakozás előzi meg a novemberi megjelenést, bár a Half-Life 2 büntetés bizonyára nehéz perceket okozott Carmacknak, aki emiatt inkább a technikai részleteket osztotta meg a publikummal és az újságírókkal. Korábban is lehetett tudni, de így már hivatalossá vált, hogy jelenleg már minden karakter motion capture eljárással lett kidolgozva, csak néhány szörnyke animációja készült kész. Nem nagyon szeretné azt sem, ha a motor egyik legtöbb erőforrást felhasználó részét, a reálisztikusan parázató árnyékokat ki lehetne kapcsolni ezzel a terep nyitva a nem DX9-es kártyák általi Doom III futtatásának. Több részlettel nem untatnánk titeket, inkább álljon itt egy Xbox-tulajok számára valószínűleg örömteli hír: lesz Doom III Xboxra is. Ámen!

**RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD.** A kiállításán lett bejelentve a Raven Shield első hivatalos kiegészítője, az Athena Sword. Három országban (Horvátország, Olaszország, Görögország) üldözhetjük a terrorista csoport maradvékát nyolc küldetésben keresztül. Az arsenalunk hét fegyverrel bővül a küzdelemben. Megjelenés valamikor az év végére várható.



Painkiller



Rainbow Six 3: Athena Sword



Painkiller



Painkiller



Rainbow Six 3: Athena Sword





# HALF-LIFE 2

Fejlesztő: Valve > Kiadó: Valve > Web: [www.half-life2.com](http://www.half-life2.com)

Minden évben megfigyelhető, hogy az E3 körül elkezd pezsegni az élet, a show előtti hetekben sorra érkeznek a hivatalos bejelentések a jobbnál jobb játékokról és magán a kiállításon is remekbeszabott fejlesztéseket lehet látni mindenfelé. Ez törvényszerű. A tavalyi év legnagyobb durranása a Doom III volt. John Carmack ugyan azt állította, hogy ő nem az az ember, aki egy játékot két egymást követő E3-on is bemutat, mégis ez lett a helyzet. Azonban idén már nem a Doom III lett a legjobban díjazott sikervárományos, hanem a méltán előre is felláttatott Half-Life 2. Több díjat is elnyert a kiállításon, melyek a show legjobbjá - legjobb PC-s játék - legjobb akciójáték voltak. Akárhogy nézzük, három olyan kategóriában tarolt, ahol nagyon erős a mezőny. A show legjobbjai között megtalálható a Gran Turismo 4, és a Halo 2 is. Mégis, teljesen jogos a "zsűri" döntése, elég csak egy pillantást vetnünk a képekre, és elolvasni az ismertetőt.

**TÖRÉNKA:** A Valve gárdája az egyik legjobb, legkeresettebb játékot készítette el a Half-Life képeiben, mely mérföldkő volt nem csupán grafikai megvalósításában, hanem ami még fontosabb, új szintre emelte a filmszerű csalelményt az FPS játékokban. Az első rész már 5 éve jelen van a piacon, és ne feledjük, a Half-Life motornak köszönhetjük a Counter-Strike-ot is, amely nem több, mint a legtöbb online játékost számláló taktikai FPS csapatjáték évek óta. Rengetegszer polirozták már fel a Half-Life motort, hogy ellenálljon az idő nem is annyira vas, mint inkább technológiai újítás-orientált fogának. A próbálkozások sikere ellenére már tisztán könyvönalazódott, hogy tovább nem lehet foltozni az engine-t. Nincs is már rá szükség, hiszen az idei E3-on Gabe Newell, a Valve marketingfőnöke lerántotta a fátylat a Half-Life 2-ről. Az eredményről itt olvashattok, de egyet jól jegyezzetek meg, ez a játék csak ezekkel a szavakkal lesz jellemezhető megjelenésekor: üntető, csonkító, porba alázó, szívmegállást okozó, kómába ejtő... És ami a legkomolyabb az egészben, hogy idén már a kezünkben foghatjuk, szagolhatjuk, de a legfontosabb dolgot is megtehetjük vele: megehetjük éhező CD-meghajlónkat, és lekapcsoló villany mellett újra belebújha-

tunk Gordon Freeman bőrébe, immáron új színvonalon... Szeptember harmadikán... Addig nyomás a barkácsboltba, vásároljátok fel a teljes rak-tárkészlet fésztovasat, és tessék egyet-egyet elhelyezni a lakás minden stratégiai pontján a biztonság kedvéért...

Az E3-on bárki megbizonyosodhatott róla, hogy az az 5 év, amelyet a fejlesztésbe ölték, maradéktalanul megérte. Ha végülte valaki a hosszú várakozást, kőver bemutató keretében megismerkedhetett a játékmotor képességeivel, és rengeteg ismétlern... RENGETEG játékbeli jelenetet láthatt. Mindezt maga Gabe Newell tolmácsolásában, aki dinamikus, rutinosan, jókedvűen eszeltette, hogy a közönség éppen mit lát. Mondanom sem kell, hogy lesápadt arcok, döbrent tekintetek villództak mindenfelé, hiszba volt a szakma felkészülve bármire, mőta az első Doom III és S.T.A.L.K.E.R. képek megjelentek. Véleményem szerint (és a látottak alapján ítéve) mindkét rivális komoly bajban lehet, nőha egyiket sem kell féltetni, biztosan nem lesz gond az eladásokkal egyik vetélytárs esetében sem. A játékok megjelenése, ha a kiadók tartani tudják, érdekesen alakul majd: szeptemberben Half-Life 2, november-

ben Doom III és S.T.A.L.K.E.R. Ha ez így marad, a Half-Life 2 komoly vásárlóerőt szippanthat el a semleges beállítottságúaktól.

A téma most azonban nem Carmack mester és nem is az orosz génuszok műremeke, hanem a HL2. A bemutatóból megudott információkat igyekszem nagyobb csokorba szedni, remélhetőleg a CD-mellékleten megtaláljátok az E3-as anyagok egy részét.

**A TÖRTÉNETRŐL.** A sztori, 15 évvel az ominózus incidens után, nem a Black Mesa központban foly-

## AMIAŰL A VALVE HALLORT

Visszatul-e Gordon a Xen bolygóra?

Milyen új fegyverek lesznek?

Lesz Team Fortress 2?

Hány új szőnyeg lesz, és milyenek?

Ma mőt fogunk az emberek pártján harcolni, tehát milyen sztolelem miatt lesznek a monsterek dadós-bácsok?

Lesznek emberi ellenfelek, mint anno a kommandósok?

Milyen multiplayer módokat kapunk majd?

Milyen járműveket lehet használni?





tatódik, hanem egy városban, melynek neve sejtelmesen csak City 17. Európai városkaszerű környezet, futurista képsorok. Az átlagos benyomás szerint teljesen jól lemodellezett alien invázió után sérült épületek, kihalt utcák és autóroncok mindenfelé. Gordon még mindig G-Mannek dolgozik, persze részleteket nem nagyon lehet meg tudni. Mégis, az aktatásás fíckó legalább ismét kéznél lesz, hogy bonyolítsa a dolgokat. Lagroszabb esetben már a legelső adandó alkalommal fejbe kőlnék a legközelebbi hóróval, hogy ne szaladjon olyan gyorsan. De erről később :). A xenidegenek továbbra is jelen lesznek, de a fő fenyegetést egy új organizmus jelenti, mely sokkal inkább technológiamentes, mint a korábbi rosszfiúk. Az ellenfelek változatosságát a visszatérő arcmadáktól kezdve az óriási pókszerű lényeken át lesz itt minden verszűrő, nem kell aggódni. Sőt, több idegent a saját oldalunkra állíthatunk néhány pályán. Hoppa :)

**MINDEN JÁTEKMOTOROK CSODÁJA.** Az egész Half-Life 2-t a „Source” motor hajtja, amely gyakorlatilag négy új egységgel büszkélkedhet. Páratlan karaktermegjelenítés, nihetetlen grafika, interaktivitás és remek mesterséges intelligencia.

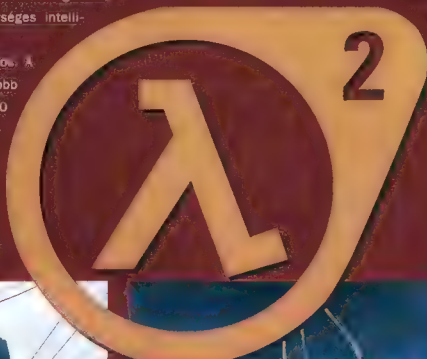
A karaktermegjelenítés káprázatos. A G-Man-mimika az egyik legforróbb újítás benne, amely körülbelül 40 különböző arcizmot mozgat a szereplők arcán, ehhez párosul a forradalmian modellezett szem, melyet ellipszis alakúra terveztek, és képes fókuszálni. Gondoljatok bele, mekkora lehet-

ségek állnak az ilyen apróságok mögött. Az egyik animáción jól látszott, hogy Alyx (aki Gordon segítője lesz a történetben, mellesleg nagyon pipetkés bébi...) a beszélgetés során nem csupán szemben állt Gordonnal, hanem elnézett mellette teljesen korrektül modellezve így a rendes dialógust. Nem is beszélve arról, hogy képes volt rémült arccal „mögénk” nézni, és figyelmeztetni, hogy valami veszély közeleg hátulról. Bámulatos! Ezzel persze még nincs vége a mimikának és a karaktermegjelenítési finomságoknak, hiszen olyan szájmozgást programoztak a G-Man mimikába, hogy bármelyik szereplő ajkai képesek akármilyen nyelv magán- és mássalhangzóinak pontos, vizuális leképzésére. (Értsd: a szájmozgás kínaiul is stimmel, nem csak angolul.) A fogakon speciális shader van, hogy csak a legjelentéktelenebbet említssem! A társak és az ellenfelek több ezer poligonból álló, természetesen bump mappelt formában feszítenek a képernyőn. Minden szereplőnek személyisége van, és megdöve tapasztaltuk, hogy többen visszatérnek majd, mint túlélők a Black Mesa-incidensből. (Barney, a kissé félénk külsejű biztonsági őr és Dr. Kleiner, az egyik a pro-

fesszörök közül, akik elindították a kísérletet anno a HL1-ben.)

A grafikáról csak superlatívusokban lehet beszélni. A HL2 megtekintése előtt, nem gondoltam volna, hogy összerángott szemöldökökkel nézek majd a Doom III helyszíneire és részlettelenné tűnő karakterekre. Kemény szavak ezek, én is csak a klazvárgott alfa és a hivatalos képek alapján tudok tékeizni, de higgyétek el, a mérleg erősen a Half-Life 2 irányába billen. Mindenhez párosul a hivatalos bejelentés, miszerint a játék 8.1-es DirectX-et támogató kártyával is eljárókeretizik majd. Hozzátenném persze, hogy maximális felbontásban DirectX 9-es kártya a minimum. Az egész bemutatott Radeon 9800 PRO-n nyomták le, amely meggyőző sebességgel matekozta le a helyszíneket. 128 MB memóriás kártya ajánlott lesz, ugyanis több, mint 80-120 MB-nyi textúra mozog folyamatosan a pályán.

A megjelenítés okozta sokk után a közönség alig győzte összeszedni a székek alól a már korábban leejtett állkapcsokat. Hogy miért? Mert Gabe Newell belekezdett a Source engine fizikai képességeinek ecsetelésébe. Minden tárgy sűrűség-



## BIZTOS TÉNYEK

Az arcmadok ismét a mi arcainkat szeretnek majd szét-pompózni!

MOD-lehetőség. (Fncs, Counter-Strike 2? :))

Barney nagyobb szerepet kap! (Avagy hogyan végezzünk on-bizalom-novellát kurrusz 5 év alatt, és vajon miképpen a biztonság őrök gyilkolagepelt)

Min-mum konfiguráció: TNT3-es videokártya és 800 MHz-es P3.

(Ezzel a biztosított legalább félmillió gyengébb kategóriás géppel rendelkező játékos bizalma :))

Nem lesz átíphetetlen, 15 perces intro :)

Nem lesznek átvezetett animációk, mindent a Source engine számol majd.

A sérülésfizika páratlan lesz. Azaz kis poroklódás a tapétán – kis prtyoz, nagy, fekete, rozott lyuk églett tapétadarabokkal a falon = nagyobb csúsz.

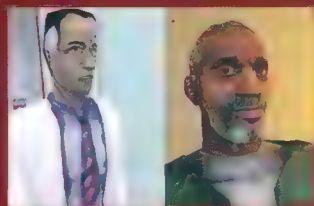
12 fejezet lesz a sztoriban, minden fejezet alatt több pályával, a már jól bevált mmi töltésrendszerrel

Külső teres és szoba-konyhas hent egyaránt lesz!

Minden szereplőnek saját arca lesz, így nem kell többé aggodni az ismétlődő tudósok miatt.







és tömeggel rendelkezik a HL 2 világában. Minden karakter és texturázott elem fizikai tulajdonságokkal van felruházva, így bármilyen bármilyen. Nem vicc, először mindenki mosolygott a bemutatón is, hogy persze-persze, azután hirtelen csend lett, mikor Gabe beledobott a makulátlanul shade-elt vízfelületbe egy dobozt, egy üveget, majd az egésze egy matracot. Leírhatatlan volt a viselkedésük, de azért megpróbálom megvilágítani, hogy mi történt. A fémdoboz elkezdett süllyedni, majd mivel levegő van benne, visszaemelkedett picit fodorokt hagyva maga körül. Ezután megérkezett az üveg, amely még jobban nyomta a fémdobozt, de csak addig, míg az üveg el nem maradt, majd a matrac egyik fele a vízben úszva, a másik része pedig a doboz tetején pihenne, gyönyörűen meghajolva lebegett a víz felszínén. Hoppá! (2) Ezután csak ráadásként az antigravitációs fegyverrel bemutatta a nézőknek, hogy egy karaktert hogyan lehet a lábánál fogva lógatni a levegőben, és rázogatni a végtagjait. Erre nincs szó, látni kell! A terepformalás már szinte említésre sem méltó, displacement mapping rulez. Járművek is lesznek, nem is kevés, repülőni előreláthatóan nem lehet majd, de homokfutót már mindenképpen irányíthatunk, baráti kis puffogóval a tetején. A prezentáció első blikkre is verte az Unreal Karma engine-es járműveit. Hoppá! (3):

Sejthető tehát, hogy a gameplay és a fizika oly annyira összeforrt majd a Half-Life 2-ben, hogy már nem csak a fegyverekre hagyatkozhatunk, hanem pl. letéphetünk rádiótorokat, majd hozzávágathatjuk az ellenfelekhez. (Ezt is láttuk!) Fegyverekkel akár ki is lehetünk egy-egy híd fa alapú tartógerendáit ezzel is a vízbe rovasztva a felénk közeledő ellenfeleket. Ááááá! Fegyver-orientozós fázisban vagyok már szinte, annyira tökéletes látványt nyújtottak a bemutatók!

A gépi intelligencia már csak hab a tortán. Fedezőket keresnek, gondolkodnak, csoportokba verő-

nek, megkerülnék, sőt, a terepviszonyokat is kihasználják. Tudom, hogy ilyen már hallottatok százszor, csak az a baj, hogy a Valve rácal valóban leprogramozták, és ugyan nagy részüket még mindig biztos, hogy script alapú mozgás lesz, de már szabad szituációban is látszott, hogy a rosszfiúk, vagy akár a csapattársak mire lesznek képesek.

A Half-Life 2 sokkal könnyebben MOD-olható, mint az első rész volt. A Valve rengeteg oktató és segédanyagot hoz majd nyilvánosságra, hogy a lehető legkönnyebb legyen a modkésztők vágyaimnak megvalósítását. Egyelőre egy cég kaparinthatta meg csak a teljes SDK-t, mely a megjelenéskor már minden érdeklődő fejlesztő számára elérhető lesz megfelelő mennyiségű és vastagságú boríték letétele mellett. Az egy cég, a Troika (Vampire: Bloodlines), és ők is csak azért kivételként, így puszpajtásként sörözgetnek a fejlesztőkkel. Már előre borzongok, és szerintem nem csak én (igen, a hűtőszekrény is jól érzé magát,

köszöni szépen...), hanem a Counter-Strike-megszállottak is. Olyan CS-t lehet összehozni a Source motorral, hogy még a most említett hűtő is megnyalja a tűz tojástartóját örömeiben! Hoppá! (sokadik)

**VÉGTÉTEL (SZEPTEMBERIS SONA TÖBBÉ HOPPÁS).** Összefoglalásként megjegyezném, hogy a szerkesztőség tagjai egyetértének velem abban, hogy az idei év leghagyományos durranása készül a HL2 révén, és mindenki transzba esett állapotban próbál lebegni esténként a monitor előtt, hogy elegendő lelkiértő gyűjtson ahhoz, hogy kibírjon még egy napot a teljes verzió nélkül. Nem csodálkoznék, ha a megjelenés körül napokban a szerkesztőségben kisebb párbajok alakulnának ki a cikkírási jogaiért. :) Most szépen tegyék le az újságot, és tessék leballagni a jelezett barkácsboltba, de ne bántásfok szegény nyugdíj előtt lévő néni, csak akkor, ha véletlenül HL2-dobozon eszi a pizzáját. ■ = FUTURE =







# CALL OF DUTY

**Fejlesztő:** Activision **Kiadó:** Infinity Ward **Web:** [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)

Az FPS műfajában otthonosan mozgó játékosok szerint a 2002-es év legjobb alkotása a Medal of Honor volt. A sajtó és a játékosok egyöntetű véleménye szerint a 2015-ös újrafelvezetett Quake III motoros játék hozta a legnagyobb újítást ebben a műfajban, és ezt az eladás is bizonyította: több hónapig kereszttű a listák élvonalában (a karácsonykor megjelenő Spearhead kiegészítő tovább erősítette a pozíciót) tanácsolt. Éppen ezért ért mindenkit váratlanul a bejelentés, miszerint a csapat két részre szakadt: és a jövőben új kladók újították fel a Medal of Honor nevet persze nem vehették át, az az EA birtokában maradt, aki a viszonylag ismeretlen TKO Software-t bízta meg az első PC-s fejlesztésük a Breakthrough a második Medal of Honor-kiegészítő elkészítésével. Sajnos a kiállításán még csak be sem mutatták, pedig a közlemények szerint már összeállt a boltokba kerülő. A 2015-ből került 22 főből álló csapat gyorsan átigazolt az Activisionhoz (felvették a jól hangzó Infinity Ward nevet), és gőzerővel látták neki a Call of Duty készítéséhez. Az eredmény minden képeletünket felülmúlta, számomra a show egyik legkellemesebb meglepetését nyújtotta. A Medal of Honor hasonlóságot le sem lehetne tagadni, az eredeti játék legjobb részeit láthatjuk viszont. A grafikáért még mindig a régi, Quake III-as motor a felelős, de igazából

rá sem lehet ismerni, annyi változtatáson ment keresztül. Az Activision külön standot épített fel a Call of Duty kedvéért (katonai díszlőbe szerezte PC-keket), ahol a nagyközönség több, hálózatba kötött gépen próbálhatta ki a játékot. Itt jegyezném meg, hogy ez a fajta hozzáállás sokkal szimpatikusabb volt, mint a „többórás sorban állás után láthatás egy videót” (amely persze percekben belül letölthető lesz az internetről) megoldás, hiszen itt játék közben bármikor kérdezhetek a melletted álló fejlesztőtől, és olyan dolgokat is kipróbálhatok, amelyeket máshol nem. Az E3-as bemutató pályán egy kis francia feljut kellett megtisztítanunk az ott állomásozó német egységektől. A Call of Duty egyik igen fontos újítása az, hogy nem egyedül kell megnyernünk a háborút, egy csapat részeként kell tevékenykednünk, és bizony, ha vállaltam nem jól csinálunk, akkor annak az egész osztagnak látja a kárát. Szóval hűven a pálya elején telkesen rohantam az első német lövész felé, majd hirtelen azon kaptam magam, hogy több sebből vérezve fekszem a földön, és néhány pillanat múlva kezdettem előrelőni a pályát (a Call of Duty automatikusan ment, pályánként többször is). A második próbálkozás alkalmával már jóval megfontoltabban közelítettem meg a német állásokat, a futás helyett inkább a kúszást választottam kihasználva a fedezékeket (fatörzs, bombatölcsér, dögölt tehén). Közben persze a németek megállás nélkül lőtték a terepet, golyók süvítettek el a fülem mellett, gránátok robbantak, és a német vonalak mögött légvédelmi ágyúk tüze világitotta meg az éjszakát. Iszonyatosan jó hangulat áradt a programból, még az sem zavart igazán, hogy léptem-nyomon lelőttek. Minden házárt kemény csatákat kellett vívniuk, és legnagyobb meglepetésemre ebből az osztagnak tagjai is bősen kivették a részüket. A mesterséges intelligencia jelesre vizsgázott: a sebesült bajtársakat kihúzzák a tűzvo-







nalból, a katonák zárt tüzet zúdítva fedezik az előre nyomuló társakat, és pompásan kihasználják a fedezékeket. Még az is előfordult, hogy felhívták a figyelmemet a védelem gyenge pontjaira (várakban irányból támadva meglephetünk a németeket, akik nem is számítottak támadásra arról az oldalról). A küldetés célja a németek légyvedelmi ütegeinek az elhallgattatása volt, ezeket azonban erősen védtek, még akkor is lőtték a szállítógépeket, amikor megtámadtuk az ágyúkat. Első ránézésre a harc meglehetősen kaotikusnak tűnt, de aztán kiderült, hogy a mielőtt nagyon is tervszerűen nyomultak előre (szóval a németeket sem kellett félteni, egy-egy MG-34-es géppuskarok kirostálása embert próbáló feladat volt).



A játék annyira magával ragadott, hogy vagy három-negyed órán keresztül nem mozdultam a székből (ezután az egyik fejlesztő megkérdezte a véleményemet, mire csak annyit tudtam kinyögni, hogy K... jó, erre persze egyből fülög ért a szája, és közölte, hogy ezeket a reakciókat szeretik a legjobban)). Az ősszel megjelenő végleges játékban 24 küldetést nyomon követhetünk négy hadjáraton keresztül. Három nemzet képviselőivel (amerikai, angol és orosz) küzdhetünk a frontokon az egymáshoz kapcsolódó hadjáratokban, ahol a végső cél Berlin lesz. Minden katonának korlátozott fegyverekkel kell felszerelnie, de természetesen elvehetjük az elesett ellenfelek felszerelését is. A vezethető járművek terén meglehetősen szűkszavúan nyilatkoztak, látszott, hogy tartá-



nak a konkurenciától: nem szeretnék az ötleteiket máshol vizionizálni.

A Call of Duty ama kevés játékok egyike volt, melyek igazán az E3-on mutatkoztak be először, és nem okoztak csalódást. Egy az egyben hozta a Medal of Honor hangulatát, a bemutatott harc jelenet megközelítette, sőt helyenként túl is szárnyalta a klasszikus pártaszállós részt. Az ősz megjelenése biztosnak látszik, és még a kissé elavult grafikus motor mellett is a szezon egyik nagy kedvence lesz. A Medal of Honor: Breakthroughnak nagyon kell kapaszkodnia, igen kemény vetélytársat kell megszorongatnia. Ha fogadnom kellene, akkor bizony a Call of Dutyra tenném a tétemet. ■ **Mecsy**

COOLINK  
OO

## TÁPEGYSÉGEK 3 ÉV GARANCIÁVAL

### AP-450DX

- 400W kimeneti teljesítmény
- Rövidzár-, túláram-, túlfeszültség- és túlterhelés védelem
- honosított CE és TÜV tanúsítvány (száma: 211005883-0214)
- dupla ventilátoros, hőmérséklet függvényében vezérelt hűtőrendszer
- aktív PFC
- automatikus bemeneti feszültség-választás (~230V / ~115V)
- 3 év garancia

\*minden modell esetében

### További modellek:

- AP-350X - 300W, egy ventilátor (hővezérelt)
- AP-400X - 350W, egy ventilátor (hővezérelt)
- AP-400DX - 350W, dupla ventilátor (hővezérelt), aktív PFC

www.coolink.hu





# BREED

Fejlesztő: Brat Designs ► Kiadó: CDV ► Web: [www.breedgame.de](http://www.breedgame.de)

Az ember természeténél fogva kíváncsi. Kíváncsisága azonban megszámlálhatatlan alkalommal sodorta bajba, így aztán nem csoda, hogy a különböző FPS-okban szinte az összes idegen létformát sikerült már ránk, nyomorult földlakókra szabadítani. Nem történt (ezt kériük befejezett jövő időnek tekinteni) ez másképp az Úr 2602-ik esztendejében sem, mikor is az aktuális úrcowboyokat egy addig ismeretlen, a pillanat hevében Breedre, azaz Falkára keresztelt vérszomjas létforma támadta meg.

Valahogy így kezdődött az egész hajcinó. A Breed hatalmas veszteségeket okozott a Földnek, de az emberiség csak nem akart behódolni, és – igaz ugyan: hogy csak nagyon lassan, de – kezdett felülkerekedni a betolakodókra. A beszállt kolóniák felszabadítására tett kísérlet azonban katasztrófa-ba torkolt: a Föld két legnagyobb anyahajója ugyan felmorzsolta a Breed erőket, a flotta azonban csúnyán lerongyolódott, és egyedül a USC Darwin volt képes megenni a visszautat a Naprendszerbe. A hajó legénységét azonban sokként érte a nem várt meglepetés – a Breed csak elterelő hadműveletnek használta a kolóniák lerohanását, és míg a földi flotta azok felszabadításán fáradozott, a Breed megkezdte őket elfoglalni az anyabolygót, és megkezdte a transformálást, minek következtében a tengerszint vérszenes megemelkedett. Az emberiség azonban még nem állt készen a merdén jóslat beteljesésére – kisebb gerillacsoportok a karizmatikus Carla Alvarez vezetésével sikeresen hátráltatták az inváziós erőket hatalmas megsemmisítőáldásban, és a USC Darwin sem hagyta annyiban a dolgot: Föld körüli pályára állva, alacsony rendszerének oltalma alatt, Carlával együttműködve azon dolgozott, hogy – kihasználva a meglepetés erejét – a mérleget újra az emberiség javára állítsa.

Nos, a sztori talán nem túl eredeti, a kezdőöleket mindenesetre megadja a Brat Designs első játéka-

hoz, melynek preview változata Mocsy E3-as kirándulásának utóhatásaként landolt a szerkesztőségben. Telepítés után igen tisztelt főszerkesztőnk azonnal belevetette magát a sűrűjébe, kezdeti lelkesedése azonban az órák múlásával egyre alább hagyott, annyira, hogy kis könyörgés után sikerült lenyúlni tőle a CD-ket egy bemutató erejéig. Teltek-múltak a napok, és többiucatnyi, a fejlesztők felmondít felemiegető sértő szókapcsolat megalkotása (ugyebar a preview verziók nem mentesek a hibáktól), de a Breed minden várakozáson túltett. LaWMA-n a megmondhatója:), no és néhány küldetés teljesítése után azért a játék csak belopta magát a szívembe.

**HALO KLÓN?** Őszintén bevallom, mint újdonsült Xboxtulajdonos, még mindig a Halo hatása alatt vagyok, és már a menü láttán egyfajta deja vu érzés kentett hatalmába, mely a programmal eltöltött órák alatt egyre csak erősödött. Aki játszott már a Halóval, az tudja, hogy ez a hasonlóság szinte kizárólag pozitív irányba befolyásolhatja a Breed megítélését, akinek pedig még nem volt hozzá szerencséje, az a téli folyamán bepótolhatja ezt a hiányosságot. Bár a menü alatti a Halo helyett a Darwint láthatjuk, és a zene is más hangfekvésben szólal meg, a játék első pályájának elindítása után végleg eloszlottak a kétségeim a játék ihletőjét illetően: a nyitó motívum kísérteties hasonlóságot mutat a Halo







Silent Cartographer című pályájával, ami egyáltalán nem baj, sőt. Az eligazításon minden egyszerűnek tűnt, de a feladat tényleges végrehajtásakor bizony már nem vettem olyan könnyedén az akadályokat, mint ahogy azt első látásra, és a gyakorló küldetések teljesítése után gondoltam volna, ezért már most szeretném kiemelni: a Hálótól eltérően a Breed nem henteslős játék. Ebből adódóan itt nem mehetünk bele az ellenséges lövegekbe Rambo módjára, ugyanis pár jól irányzott lövés gyorsan a másvilágra küld minket. És megiehet, hogy a játéknak ebben a korai verziójában a mesterséges intelligencia még nem remekelt, azt el kell ismernem, hogy célozni átkozottul jól tudnak. A Breed teljesen csapatatlanú játék, ami az egyjátékos módban is maradéktalanul teljesül, ugyanis a küldetések alatt bármikor beépíjhatunk társaink bőrébe, így aztán a nagymányos „nyolc és fél tonnányi fegyvert cipelek a hátamon” FPS alapjátétst sem érvényesül, mivel a csapat tagjai eltérő kiképzést kaptak, és csak bizonyos fegyverosztályokat képesek kezelni. A legáltalánosabb egység a GRUNT (így, csupa nagybetűvel, merthogy rövidítés öklelme Genetically Revived Universal Tactical Sentient). Igazuk van, a GRUNT sokkal rövidebb...), ő az alapja a földi hadseregnek, és mint a nevéből is látható, szinte korlátlan mennyiségben áll rendelkezésre, hála a modern géntechnológiának. A heavy gunner kezeli a nehézfegyvereket, az ő feladata a tankelhárítás és a tisztogatás, míg az elmaradhatatlan mesterlövész ezúttal is kulcsfontosságú szerepet játszik a felderítésben és az ellenséges őrszemek kiküldésében. A csapattagok közötti váltogatás lehetősége komoly taktikázásnak is helyet ad, hiszen embereinket megfelelő pozícióba állítva és jó ütemben váltogatva

közöttük gyors és hatékony rajtautéseket hajthatunk végre.

**TANULHATUNK!** A Brat Designs csapatát igazán nem vádolhatjuk azzal, hogy nem haladnak a korral, ugyanis a mai napnak megfelelően számos járművet tehetünk magunkévá (na, nem úgy, nem kell mindjárt rosszra gondolni). Példának ott van mindjárt a tank, amellyel már a gyakorló küldetések során közelebbi kapcsolatba kerülhetünk. A tüzérvél nem is lenne semmi gond, az irányíthatósággal és a fizikával már annál inkább – az még hagyján, hogy szeretett páncélosunk egyelőre még a textúrallesztéseknél is menthetetlenül lecsúszott, az viszont már kevésbé, hogy ez a több tíz tonnás monstrum a súlyát meghazudtoló módon kanyarodik, fékez és mozog úgy általában. A csapatszallító hajó „reptetéséről” már ne is beszéljünk... miután az ember megpróbál leszállni (ami persze soha nem sikerült, mert a program nemes egyszerűséggel, ám annál nagyobb szadizmussal egy trambulint meghazudtoló képességekkel van felruházva), és elveszti a sebességét, a földi gravitáció mintegy tizszeresének megfelelő tömegvonzás és a magukat pókhálónak képzelő fák miatt soha többé nem fog tudni felszállni.

#### HEGYEK MÖDÖTT KOL TENDER HUPINÉK...

A játékhöz kifejlesztett Mercury engine erőssége a hatalmas nyílt területek megjelenítésében és megfelelő sebességgel való kezelésében rejlik. A pályák szó szerint óriásiak, ameddig a szem (és a távcső) ellát, mindenhol hegyek és völgyek, flóra és fauna és, khm... egy-két szál ellenséges katona. Rosszabb esetben egy szál se. Ez főleg az első pályán volt idegfejtő, amikor a mesterlövészrel kellett volna felderítenem a szigetet, és messziről le-

puftantanom a tornyokban tanyázó őrszemeket. Kisdobos becsüszóra (PBrazil), én felmásztam a szigetet legmagasabb pontjára egy kis kibicelésre, de mivel egy teremtettest sem láttam, teljes nyugalommal folytattam utamat a megszerzendő adatlemezek felé. De a törpök élete nem csak játék és mese... Hirtelen a semmiből előttem (és mögöttem) termekelt a gaz, piros és kék színű (én ugyanis mindössze ezzel a két fajta ellenséggel találkoztam, ami valljuk be, nem kecsegtet túl nagy változatossággal – reméljük, ez a végleges változatban már javítva lesz) tenyészetek (ez a szó kis magyarázatra szorú, rövid kivonat a szótárból: breed – fajta, nem, tenyész, szaporodik), és minimális löser felhasználásával behatoltak rajtam az elmúlt évek alatt felhalmozott TB tartozásomat. Oh, majdnem elfelejtettem megemlíteni, a Breed természetesen Xboxra is elkészül. Szerencsére a preview verzióban nem találkoztam tipikusan konzolok gyermekbetegségeivel; bármi lehetett menteni, az irányítással sem voltak gondok és grafika is tetszetős, sőt, helyenként egészen szép. Gondolok itt a domborzati viszonyok bump mappínggel megoldott megvalósítására, a szétlőhető tereptárgyakra és az igen jó pályatervezésre. Ugyan az árnyékolás még nem az igazi (pl. a fegyverek torkolatúze egyáltalán nem világít meg semmit), ne legyenek telhetetlenek, mindent a maga idejében.

**JÓHÖR JÓ HELVEN LENNI...** Vagy nem, a hivatalos megjelenési dátum jelenleg ez év augusztus 29-ére van datálva, azonban én a preview alapján inkább a november-december környékét tartanám realistiknak. A gond mindössze az, hogy valószínűleg a Half-Life 2 is ilyenkor fog debütálni. A Háló is. Hm, mondtam már, mennyire is nehéz a törpök élete? ■ **MUNKÁ**





# AKCIÓ

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME.

A mára már klasszikusnak számító Prince of Persia méltó utódot kapott Sands of Time alcímmel. Az ifjú arab herceg egy mágikus tör és az idő homokóraja birtokában tért vissza apja palotájába, de egy gonosz tanácsadónak sikerült rávennie, hogy a törrel feszítse fel a homokórát. A szétszóródó homok lerombolta a palotát, és mindenkit élőhalottá változtatott. A hercegre vár a feladat, hogy helyrehozza a pallovészt, és összegyűjtse a mágikus homokszemeket. A fejlesztők a karakterek animációjára és a harcrendszerre a legbüszkébbek, nem ok nélkül. Platformjátékban ilyen kifinomult mozgást még nem láttunk, az viszont bizonyos, hogy az animátorok sok részletet átvettek a Mátixből és a kung-fu filmekből. Az erő és az ügyesség mellett szükségünk lesz még némi mágiaira is, ezt az összegyűjtött homokszemek biztosítják. Használatukkor visszapergethetjük az időt, így kerülhetjük el a halálos csapdákat. A kiállításon ugyan csak a PS2-es változat volt kiállítva, de a játék még azon a meglehetősen gyenge hardveren is mesésen nézett ki. Szerencsére a fejlesztők ezúttal nem feledkeztek meg a PC-sokről sem: kis késéssel ugyan, de mi is élvezhetjük ezt a remeknek tűnő platformjátékot.

**Megjelenés:** 2004. tavasz



Prince of Persia: The Sands of Time

**TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS.** Harom év kihagyás után Lara Croft visszatér, és ha hinni lehet a reklámszlogeneknek (nem lehet hinni!), akkor szebb, mint valaha. Az Eidos az előző részeket eszméletlenül hangulatos show-k keretén belül vezatta fel (emlékszem, Atlantában külön built szerveztek a harmadik rész tiszteletére), a mostani prezentáció azonban meglehetősen szegényesre sikeredett, szegény Lara még annyit sem tudott elérni, hogy akár egyetlen PC-s változat kikerüljön belőle (pedig a játék elkészült, a napokban lesz a hivatalos megjelenés). Nem volt mit tenni: Kénytelenek voltunk kézbe venni a PlayStation 2 irányítóját, és kopzsolni megnézni, mit is tud kedvenc sirrabionk. Az előző részekhez képes a játékmenet kibővült, az alapvetően a harcra és a platformelemekre kinyezett rendszer kibővült a beszélgetéssel valamint olyan lopekodós részekkel, melyeknek inkább a Splinter Cellben vagy a Metal Gear Solidban lett volna a helyük. Valahogy nem tudom elképzelni Lara Croftot, hogy lesből és hidegvérrel megfojtson bárkit, bennem nem ez a kép él róla. Megmaradtak viszont a jó öreg rejtvenyek, melyek annyira élvezetessé tették az előző részt. A megoldásokért cserébe új mozgásokat tanulhatunk meg Laránnal, így fejleszthetjük maximumra a mozgásrepertoárját.

**Megjelenés:** 2003. június 17.



Tomb Raider: Angel of Darkness

**ARMED & DANGEROUS.** Az MDK-ről és a Giants-ról elhíresült Planet Moon közös fejlesztésbe kezdett a legendás LucasArtszal. Új játékok kivételesen nem a Star Wars világába rejtik el minket, sőt még csak nem is lesz kalandjáték. Az Armed & Dangerous leginkább a Giants: Citizen Kabutohoz tudnám hasonlítani, hasonlóan eszmement képi és szöveges humorral. A játékban négytagú csapatot irányíthatunk 21 küldetésen keresztül, melynek az a célja, hogy megakadályozza az idegenek invázióját. Sajnos a PC-s változat ebben az esetben sem lett kiállítva, így meg kellett elégednünk az Xbox-változattal. Itt a grafikától nem estünk hasra, láttunk mi már ennél jóval szebb xboxos ekológjátékokat. A humorra viszont



Armed & Dangerous



nem lehet egy szavanyk sem, a kicsit morbid beszélő sok fergeteges hangulatot teremtett. Kétféle küldetést mutattak be a kiállításon. A hagyományos, megyek, aztán szétlövök mindent nem volt valami eredeti, bár néhány különleges fegyver (fejre állítja a képernyőt, minek következtében az ellenfelek felzuhannak az égbe), hőkövető rakéták, mesterlövész puska stb.) egész szórakoztatóvá tette azt a pályát is. Sokkal jobban tetszett viszont a védő meg az erődt misszió, ahol egyedül utunk a fal tetején egy sín páron mozgó lövegtoronyban, és a rohamozó hordát kell megállítanunk. Ez a rész egészen szórakoztató volt, még néhány ilyen küldetés, és az Armed & Dangerous nem fog elmaradni a nulláyzásban.

**Megjelenés:** 2003. tél

#### LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Ítélvél, sok PC tulajdonos bánatára, a Két torony nem készült el a mi platformunkra. Idén úgy tűnik, nem kell búslakodnunk, a Hypnos Entertainment fejlesztő a Király visszatér PC-s verzióját, amely a játékosok kezébe adja majd Középföldé sorsát.

Bár a kiállításon csak PS2-n nézhetünk meg a játékot, nem kell aggódni, hiszen ezt a változatot írják át PC-re, különbség nem lesz. A csodaszép akciójátékban többek között küzdhetünk majd Minas Tirith falán, beteljesíthetjük a gyűrű végzetét, és csamegeként betelelemként, jeleneteket láthatunk a filmből is. A fejlesztő szerint több lesz ez, mint akciójáték, de a bemutató után biztosan állíthatjuk, az bizony az, még hozzá sokkal eseménydúsabban, mint azt Tolkien mester megírta.

Újdonságként: kooperatív módot, érdekes megfigyelni, bár ez valószínűleg sokkal élvezetesebb és egyszerűbb lesz a konzolverzióban.

**Megjelenés:** 2003. november



**Lord of the Rings: Dark Corners of the Earth**



**Armed & Dangerous**

**CONFLICT: DESERT STORM II.** Az első rész sikere után a Pivotal Games fellellegezhetők, a rengeteg eladott példány után „kötelező” jelleggel álltak neki a folytatásnak. Nem is bíbelődtek új grafikus motor kifejlesztésén (azért némi ráncfelvarrást alkalmazzak a megjelenő, a textúrák az emberek szobáik lettek, a terep kapott némi bump mappinget, a légátadások és a tűzesség támogatás nyomán kráterek jelennek meg, inkább a játékmotort koncentráltak. Az első részhez hasonlóan ezúttal is négytagú csapatot kell irányítanunk az első Óböl-háborúban (választásunk az amerikai Delta Force vagy a brit SAS kommandó között). A második részben viszont mind a négy emberünkre vigyáznunk kell, bármelyikük is a főbe harap, az egész küldetést kezdetül eldől. A mesterséges intelligencia is sokat fejlődött az előző rész csalásaihoz képest. Az irakiakkal most már ténylegesen meg kell minket keresnünk, nem tudjuk alaplób beutaztatni a bűvölyünket. Szerencsére a mi emberünk is fejlődtek, a megfelelő időben képesek záróztatni a szükséges helyekre, vagy kézigazgatót dobtak az ellenséges tűzfészekre. 14 harci küldetést ígértek, valamint két új vezethető járművet: egy orosz BMP-t és egy rakétavetővel felszerelt tankjancit.

**Megjelenés:** 2003. ősz

#### CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

A Bethesda évek óta külön szobában, hallgatni kívánó mutatója be legújabb fejlesztését az E3-on. Ez a hely mindig is a csend és a nyugalom szigete volt a kiállításon, hideg üdítő, sós ropogtatnivaló, kényelmes döröftelek és szennződés játékok varjék a megvárda látogatókat. A Call of Cthulhu több éve fejlesztés alatt áll, de most nagyon úgy néz ki, hogy a projekt hamarosan révére ér. Már rögtön az első ránézésre feltűnik, hogy a játékműzön semmiféle információt (életpontok, lőszer, páncélzat) nem találunk, sőt még a célzást segítő célkereszt is hiányzik. A fejlesztők szerint ez a játék életszerűségét hivatott növelni, bár kíváncsi lennék a hagyományos FPS-eken felcsperedett játékos palánták véleményére is ezzel kapcsolatban. Többre nehezt a játékmotort az a tény, hogy meríteni csak bizonyos pontokon (Elder Sign) tudunk, az itti találhatók jeltől ugyanis a szörnyek tartanak, és nem marok azt megközelíteni. Könnyebb sebek esetén nyugodtan mehetünk tovább, bár a padlóra hullott vércseppeket a szörnyek könnyedén nyomron

követethet (komolyabb sérülések elszívásakor lelassulunk, remegni kezd a kezünk stb.). Fontos tulajdonságunk a józanság, komolyabb szörnyek megölésénél esetén fokozatosan kezdünk megőrülni, ilyenkor hallucinációk léphetnek fel, a látásunk elhomályosul, pánikba esünk, sőt még a társainkat is megtámadhatjuk. A végtelenségig persze nem lehet terhelni az agyat sem, bizonyos határát lépése után a főhős egyszerűen főbe lövi magát. Nagyon jól szerepelt a Cthulhu mesterséges intelligenciája is: a szörnyek beugrának a nyitott ablakokon, kommunikálva próbálnak csapdába csalni, sőt még a zárt ajtókat is betörik. A hagyományos fegyverek mellett (pisztolyok, vadászpuskák) a leghatásosabb eszközünk a futás, a játékmotort nagy részét a menekülés fogja kitenni. Persze lesz olyan helyzet is, amikor nincs hová futni. Ilyen a hadihajó, mely nem elég, hogy viharba kerül (az esőcseppek elhomályosítják a látásunkat, a vihar dobálja a hajóttestet, mi meg kétségbeesve kapaszkodunk a hajókoriátba, nehogy a hullámok lesodorjanak a fedélzetről, de a bajt még tetézik a fedélzetre ugráló hullószőrű lények is, sőt kis idő múlva egy tizméteres szörny is felbukkan a mélyből, kinek feltett szándéka felborítani a hajót (az annak tatján látható ágyú nem véletlenül volt ott, sajnos azt már nem láthatjuk, miként lehet a szörnyet elintézni, mivel a játék lefagyott). A látottak alapján bátran állíthatjuk, hogy megéri várni a Cthulhu: aki szereti a horrorot, az biztosan nem fogja kihagyni.

**Megjelenés:** 2004. tavasz

#### PIRATES OF THE CARIBBEAN

Az eredetileg Sea Dogs 2 néven futó Pirates of the Caribbean a show egyik legjobb (ha nem a legjobb) kalózos játéka lett. A szárazföldön a már megszokott harmadik né-



**Lord of the Rings: Return of the King**



**Lord of the Rings: Dark Corners of the Earth**

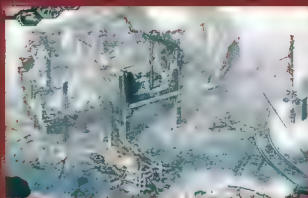




**Metal Gear Solid 3**



**Metal Gear Solid 3**



**Commandos 3: Destination Berlin**

zetből láthatjuk hőskémet, amint bejárja a karibi szigetvilág gyönyörű tájait, vagy elvegyül a part menti városok nyüzsgésében. Kalandvágyó kapitányok meg régi, mindenki által elfeledett bariangokba is lemerészkedhetnek, ahol kincsesládák és az őket őrző kajacontvázak várják a betolakodókat. Harc közben tapasztalati pontokat kapunk, ezek összegyűjtésével meg szintet léphetünk. Amennyiben meguntuk, hogy szilárd talaj van a lábunk alatt, úgy vitorlát bonthatunk, és a hajnali dágállyal elhagyhatjuk a kikötőt. Ezután már csak a hajónkat látjuk a nyílt tengeren, amint árnyal megrakodva siet újbólja felé vagy éppen prédára lesve várakozik. Űrközet közben mi irányítjuk a hajót, parancsainkat követve pedig a legénység kezeli az ágyúkat és a vitorlákat. Értelmezészerűen az árnyal megrakott zsero kereskedőhajókat nem érdemes elsüllyeszteni, ilyenkor marad a csákyvadás és a kéztusa (a nézet átvált harmadik személyre): karddal és muskétával kell megtönnünk az ellenállást. Sikler esetén miénk a rakomány, ráadásul a flottánk az elfoglalt hajóval gyarapodik. Az időjárás is fontos szerepet kapott, talán ez volt a bemutató leglátványosabb része. Viharban hatalmas hullámok korbácsolják fel a tengert, ezeket kerülgetve kell kijutnunk a zivatarból. Ennél már csak az a rosszabb, ha tornádó jelenik meg a víz felett, ebbe belehajózni félér az öngyöl-

kossággal. A sikeres navigáció jutalma ezúttal is tapasztalati pont, így növelhetjük a hajózási ismereteinket.

**Megjelenés:** 2003. nyár

**COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN.** Ismeretes, hogy az első két Commandos játék kitalálója, Gonzo Suarez tavaly ősszel lelépett a Pyro Studiostól, és 11 ex-Pyro-s kollégával a háta mögött új fejlesztésbe kezdett (most valami The Lords of the Creatures nevű futurisztikus szerepjátékot készít neki). A történet ellenére a trilogia harmadik részének munkálatai jól haladnak, de ha hinni lehet a híreszteléseknek, akkor a végleges változat valamikor nyár végén meg is jelenik. Technológiai szempontból a játék nem sokat változott, a külső terek megmaradtak 2D-ben (ezek a renderelt városok gyönyörűek, viszont csak négy irányban lehet elforgatni a kamerát), csak az épületek belsejében zoomolhatunk, illetve forgathatjuk el a szöveget 360 fokban. Az új helyszínek között megtalálhatjuk az oroszországi frontot, néhány nevezetesebb állomását, az Omaha partot a D napon, sőt még a berlini Gestapo főhadiszálláson is tejesíthetünk küldetéseket (három különböző hadjárat kapott helyet az új részben). Szintén új elemként jelenik meg a szétrombolható játéktér, a bombák és a tűzvérségi támadások után bizonyos elemek

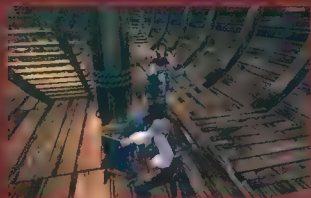


**Commandos 3: Destination Berlin**

megsemmisülnek, kráterek keletkeznek a talajban, ezeket nagyviterűen használhatjuk majd fedezékként. Szintén új elemként került be a többjátékos rész is, erre eddig még nem volt példa a Commandos sorozatban.

**Megjelenés:** 2003. nyár

**METAL GEAR SOLID 3.** Hideo Kojima megint megoldóni látszik. A Metal Gear Solid sorozat rajongói meglehetősen tapasztalhatták, hogy a Kónami ismét buntetni fog a csak PlayStation 2-re ígért MGSS3-mal. Már a második rész is bődületesen nézett ki a konzol képességeihez mérten, de az E3-on bemutatott, majd 10 perces mozi meggyőzött minket arról, hogy még most is lehet újabb szintre lépni a PS2-vel. Reméljük, ígért ide vagy oda, lesz PC-s átvált is!



**Pirates of the Caribbean**



**Pirates of the Caribbean**







# FULL SPECTRUM WARRIOR

**Fejlesztő:** Pandemic Studios **•** **Kiadó:** THQ **•** **Web:** [www.pandemicstudios.com](http://www.pandemicstudios.com)

Az E3 zajos és zsúfolt termelt járva egyre inkább erősödött bennem az az érzés, hogy a 2003-as kiállításán egyetlen olyan játékot sem fogok találni, mely az ismeretlenségből előbukkanva kellemes meglepetést fog okozni. A három nap alatt többször is elmentem a THQ álcáival való letakart beugrója mellett, ahol időnként terepszínű gyakorlóba öltözött bakák tartottak alkali színielőadást. Aki volt már katonán, az tudja, hogy ez az egyik legjobban gyűlölt része az egész seregnek (óránként keresztül díszlépésben haladni nem valami lélekemelő feladat), így gyorsan másik irányba fordultam. A harmadik napon azután éppen a bemutató végére értem oda, és legnagyobb meglepetésemre a prezentáció végén hatalmas taps köszöntötte az előadót és a bemutatót. A Full Spectrum Warrior. Ennek fele sem tréfa, gondolom, és elhatároztam, hogy végignézem a következő előadást. Azt rögtön láttam, hogy valami csapat alapú, taktikai játékról van szó, de ennél többet nem lehetett kívenni a monitorokon vetített tréberől. Ezután jött az előadó, s profi módon megírtotta a bemutatóját. Az America's Armyhoz hasonlóan a FSW-t is az amerikai hadsereg rendelte meg, még három évvel ezelőtt. Egyik felmérésük szerint a katonák szabadidejükben, a pia és a rosszfiyak után a videójátékokat

részesítik legszívesebben előnyben. A vezérkar ezen először ledöbönt, majd hosszas morfondírozás után kisútták, hogy szerencsésebb lenne, ha az amerikai demokrácia védelmezője Zeldás helyett inkább a harcászati ismereteket mélyítene el, de úgy, hogy azért ne kelljen külön zsoldot fizetni. Felkérték hát a Pandemic Stúdiót (Battlezone 2, Dark Reign 2), hogy olyan gyalogsági szimulátort segítsen kifejleszteni, mely segítségével az utaztató katonák játszva mélyíthetik el a városi környezetben vívott gerillaháború fortélyait. A szimulátor elkészült, és ha jól tudom, akkor a katonai változatot már most nyáron tesztelték. Az eredetileg Xboxra fejlesztett játék olyan briliáns lett, hogy a fejlesztők elhatározták, az ultrarealistikus katonai verzió mellett elkészítik a civil változatot is, mely Xboxon és PC-n is megjelenik. Ezúttal persze nem törekedtek olyan nagyon az életszerűsége, a katonáknál lévő löszerménységet valós körülmények között még egy kisteherautó sem nagyon bírná el.

A Full Spectrum Warriorban az a nagyszerű, hogy nem csak egyetlen katonát, hanem egy egész osztagot irányíthatunk egyszerre (Alpha, Bravo Team). A két csapat összesen kilenc emberből áll, s mint osztagparancsnoknak, nekünk kell a megfelelő utasítások kiadásával biztosítanunk a feladat teljesíté-

sét (és persze lehetőleg élve megúszni az egész kalandot). A csapattagok között találhatunk mezőt, M16-os géplegyverrel felszerelt katonákat, de minden csapatban lesz egy katonája, aki a nehézzéppuskát kezeli, ezzel tartja tűz alatt a rosszfiukat. Minden katonája fel lehet szerelve kézigránáttal is, ezeket előszeretettel haligálták a fedezék mögül lövöldöző ellenfelekre.

Az egész bemutató úgy kezdődött, hogy valamelyik meg nem nevezett közeli-keleti országban leszállt egy szállítóhelikopter, és az osztag tagjai kiugráltak belőle. Már maga a porfelhőben úszó helikopter is rendkívül jól nézett ki, de amikor megláttam a szinte tökéletesen mozgó osztagot (a helikopter közelében kissé összegörnyedve futottak, nehogy a rotor levegője





## NEM CSAK NEHÜNN TETSZETT

Az ismeretlenség homályából felbukkanó FSW-1 nagy meglepetésre négy kategóriában is jelölték a kiállításon (legjobb játék az E3-on, legjobb szimulátor, legjobb kon-zo-játék, egeredtebb játék). Június 10-én derült ki, hogy a jelölések közül kettőt meg is kapott, így a Full Spectrum Warrior lett a 2003-as E3 legjobb szimulátora (a jelöltek között voltak olyan nagy nevek is, mint a The Sims 2 vagy a The Movies), és ez ettől a egeredtebb-játék (olyan neveket előzött meg, mint a Fable vagy a The Movies). Gratulálunk a Pandemic Studiosnak, és sok hasonlóan eredeti játékot szeretnénk látni az eljövendő kiállításokon!

a rejteket), egészen elképedtem. Szó sem volt esztelen téblábolásról, minden katoná azzonai elfoglalta a helyét, és biztosították a leszállóhelyet. Ezután a helikopter távozott, és az osztág egyedül maradt az ellenséges környezetben. A katonák folyamatosan pásztázták a lehetséges veszélyzónákat, figyelték a házak ablakait, és azonnal reagáltak, ha valami veszélyt észleltek. A játék mesterséges intelligenciája valami egészen elképesztő: abban az esetben, ha valaki keresztülhalad a tűzvonálon (persze, csak ha barátról van szó), a föld felől fordítják a fegyver csövét, és csak akkor tartanak ismét a célra, ha már tisztá a terep. A rejtező szemre ezért és az ehhez hasonló trükkökért a mesterséges intelligenciát a fejlele, semmi előre-működött utasítást nem programoztak a katonákba.



A félreértések elkerülése végett rögtön le kell szögezni, hogy az FSW nem valami teljeskörű Counter-Strike klón, amelyben csak az számít, ki tudja előbb telepumpálni az ellenséget halálos mennyiségű ólommal. A Full Spectrum Warriorban még csak nem is kell lönnünk, megteszik helyettünk azt a katonáink, hiszen őket pontosan erre képezték ki. A mi feladatunk abból áll, hogy a két csapat tevékenységét megfelelően összehangoljuk, és megőrjük az ellenség harci szellemét. A bemutatott pályán az ellenséget jól felszerelt szabadcsapatok (magyarul terroristák) Kalasnyikovval lelkepezték. Őket kellett ártalmatlanná tenni. A bemutató abból állt, hogy az osztágparancsnok utasításait követve a két csapat egymást fedezve nyomult előre. Az ellenség persze minden előzetes hírszerzés ellenére sem teljesen hiúlye, minden ház elfoglalásáért komoly harcot kellett vívni. Okosan kihasználták a terep által biztosított fedezékeket, sőt volt olyan, hogy ellentámadásba lendültek. A fedezék mögül tüzelő ellenfelet szemből megátni felér az öngyilkossággal, ezt tudja nagyon jól az osztágparancsnok is. Ezért, míg az Alpha Team az utcasarok fedezékéből viszonozza a terroristák tüzeit, addig a Bravo Team parancsnok kap, hogy valamelyik hátsó sikátoron keresztül kerüljön a fedezékben lévő ellenség oldalába, majd semlegesítse azt. A terv orámu pontossággal működött: míg az Alpha Team leköttette a terroristát, addig a Bravo Team szépen becserkészte, és rövid tűzharcban ártalmatlanná tette. Ezután a parancsnok utasította az Alpha Teamet az előrenyomulásra, ezt a Bravo Team fedezte. Elis helyzetben persze mindig számítani kell meglepetésekre, így a csapatot nem érte váratlanul, amikor kisteherautó gördült be az egyik utcán, és a pilótára szerelt géppuskából tüzet nyitottak az osztágra. A katonák azonnal fedezékbe vonultak vagy hasra vágtek magukat, úgy viszonozták a tüzet. A parancsnok gyorsan leírmerte a helyzetet, majd utasította a puskagránáttal felszerelt katonáját, hogy lölje ki a járművet (a bemutatott változatban a fizika is jól viszázott, a teherautó korrekt robbanással a levegőbe repült, miközben apró darabok szakadtak le róla). A hibás döntésekért azonban nagy árat kell fizetnünk, elég egyetlen kihagyás, és máris eggyel kevesebb tagja lesz a csapatnak (így jóval nehezebb lesz teljesíteni a kapott parancsot).

Az FWS grafikai kidolgozása valami egészen elképesztő, minden egyes apró részlet a helyére került. A képek az Xbox-változatból vannak, el lehet képzelni, mit fognak kihozni a korszerű PC-kből. Számomra egyértelműen a Full Spectrum Warrior volt a kiállítás legnagyobb pozitív meglepetése, bár lett volna szótlanul elismerni mellette.

■ Mecsy





# STRATÉGIA

**AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS.** Az E3 előtt néhány héttel kiszivárogtak az első infók az Age of Mythology új kiegészítőjéről, a Titansról. A bejelentés nem érte váratlanul a játékosársadalmat, minden nagyobb RTS-hez egy éven belül megjelenik a kiegészítő (szerintem hamarosan megtörténik a bejelentés C&C: Generals ügyben is). A Titans néhány évvel az AoM után játszódik olyan ismert szereplők felvonultatásával, mint például Kastor vagy Ajax. Új civilizációként jelenik meg az atlantiszi, de őket rögtön három különálló nemzetre is bontották, különböző egységekkel és mitológiai lényekkel rendelkeznek. Az atlantisziak egyik legnagyobb újtása a munkásokban rejlik, akik a természetben se-

gítseggént egy szamarat is felhasználnak (hasonló módszerrel dolgoznak a vikingek is, ők ókrösszekeztet használnak). A történet szerint Tartalusz kapuját ugyan bezárták, de kisebb titánoknak azért sikerült megszökniük. Ezek ellen nagyon kevés orvosság van, rengeteg hőssel ugyan lenyomhatók, de célszűrőre létrehozni egy másik utánt ellenük. A kiegészítőben 12 új küldetés, 10 eddig nem látott mitológiai lény, 12 isteni varázslat valamint 18 katonai egység kapott helyet. Az újításoknak azonban még mindig nincs vége: folyamatos egységképzés, varázslatok többször használata, nagymanóv egységek hosszú alakítása várható.

A Titans meglehetősen előrehaladott állapotban volt kiállítva, szerintem a bétateszt hamarosan megkezdődik, és össze már mi is visszazavarhatjuk a szökevény titánokat Tartalusz kapuja mögé.

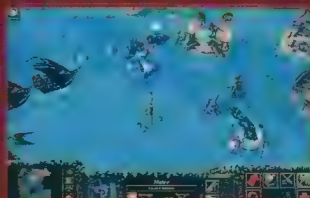
**Megjelenés:** 2003. ősz

**WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE.** Ugyan a Frozen Throne hamarosan már kapható a boltokban, mégis úgy gondolok, nem hagyhatjuk ki az E3-as felsorolásból ezt a szenzációs kiegészítőt. A június végén megjelenő Frozen Throne-ban annyira dongságot szüfoltak be a fejlesztők, ami máshol egy egész trilógiára elegendő lenne. Az új hadjáratban

a bukkolt paladín, Arthas és a démon-elf, Illiari történetét követhetjük nyomon, amint igyekeznek megkaparintani a nagy erejű varázstárgyat, a Frozen Throne-t. A rozsdított mellett persze megjelennének a jók is, az emberek váratlan segítségét kaptak a vérelfelettől, de az éjtündérek sem nézik jó szemmel démon rokonuk garázdálkodását. Minden faj új hőst, egységeket és épületeket kapott, sőt a fejlesztők szerint még a játék grafikáján is finomítottak kicsit (új tereptárgyak, talaj, hó, víz...).

Fontos újítás a saját börtön építésének a lehetősége, itt bevásárolhatunk általános (falak, tornyok...) és egyedi, az adott fajra jellemző varázstárgyakból. Nagyon jó poén a tavernákban felbérlelhető semleges hősök lehetősége is, a fejlesztő srác különösen büszke volt a panda macsó hőre, amely ugyan aprócska tréfaként indult (a Blizzard elterjesztette tavaly, hogy az ötödik játszható faj a panda lesz), de mára már valóság lett. Ki kell emelnem a Frozen Throne vezető animációját, amelyet a hatalmas kivétlően három napon keresztül nyomattak a kiállításon. A Blizzard animátorai valószínűleg nem kellett csalódniuk, valami elképesztő hangulat áradt a kigyömberek első hullámanak a felszínre jöveteléből.

**Megjelenés:** 2003. július 1.



Warcraft III: The Frozen Throne

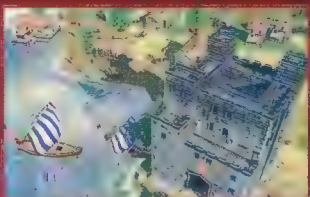


Warcraft III: The Frozen Throne





Empires: Dawn of the Modern World



Empires: Dawn of the Modern World



Empires: Dawn of the Modern World

#### EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

A Rick Goodman nevével fémjelzett Dawn of the Modern World szerényen meghúzódtott egy kis sarokban a kiállításon, a nagy Activision stand árnyékában (az új játékok már nem a Vivendin, hanem az Activision adja ki). Az Empire Earth folytatásként felfogható játék 1000 évet ölel fel (mondjuk a magyarok Kárpát medencéi bevonulásától egészen az atombomba bevetéséig) öt történelmi korszakon keresztül (középkor, reneszánsz, ipari kor, I. világháború, II. világháború). Összesen hét, egymástól teljesen különböző nemzetet irányíthatunk, ez ideig azonban csak öt vált ismertté (Németország, Anglia, Kína, Korea, USA). Grafikai szempontból a játék nagyon sokat fejlődött (bár még mindig az Empire Earth-ben használt grafikus motor az alapja), néhány igen közeli csatajelenetet nézett ki csak furcsán, ezt én a túlzott nagytáskán tudom be (annak is van előnye, ha lekorlátozzák a zoom funkció használatát). A fejlesztők szerint a játék teljes mértékben kihasználja az új grafikus kártyákban rejlő lehetőségeket (talaj bump mapping, vertex shader, napszakok váltakozása, sérülések kijelzése a járműveken, vértőltek, robbanások nyoma a talajon, kerek- és lábnymok a homoktáron...).

**Megjelenés:** 2003. ősz

**SIM CITY 4: RUSH HOUR.** A Maxis rengeteg újfással örvendeztetni meg még az idén a Sim City 4 rajongóit. A Rush Hour három fő vonalon erősíti majd az alapprogramot: küldetések, közlekedés, stílus.

A küldetések érdekes színírtolt jelentenek, a nekem bemutatott feladat egy autótolvaj elkapása volt (természetesen rendőrként). A küldetés teljesítése után a jutalom egy rendőrkapitányság (heli-

kopterállomással) volt, és nem utolsósorban a területen a bűnözés mértéke is csökkent.

A közlekedési részben nem csak új eszközöket kapunk, hanem rálatást is arra, milyen a kihasználtsága ezeknek, ráadásul régiószinten a városok között ingázók utazási módjait is figyelhetjük majd, így megelőzhetjük a bajos pontok kialakulását. Inkább csak a hangulatot emeli, hogy városunk stílusának egy újabb típust választhatunk, mégpedig a mai Európából.

Természetesen az újdonságok mellett a régió nem hanyagolhatunk az új katasztrófák sem, melyek többsége a közlekedést sújtja majd.

**Megjelenés:** 2003 vége

#### MAGIC THE GATHERING BATTLEGROUND

Ritka ritka régióját játékként jelenik meg, a Wizards of the Coast kártyajátékának alapuló programnak nem változtatták meg a koncepcióját. Ennek megfelelően nagyhatalmú varázslóként küzdhetünk majd meg riválisainkkal. Ötvenkéket használva és lényeket idézve.

Mint tudjuk, volt már néhány próbálkozás a nagyszerű kártyajáték feldolgozására, ám egyik sem nyert. A Secret Level csapatának sem lesz könnyű dolga, hiszen nagyon nehéz visszaadni az eredeti játék összetettségét, annál is inkább, mert ők még csak hatucatnyi varázsla-

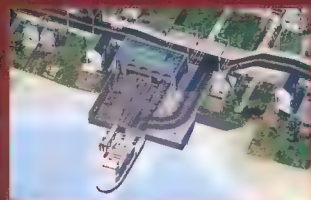
tot illesztettek a játékokba (megjelenés után elvileg újabbakat is tolnak majd le az internetről). A bemutatón a vörös és a zöld szín mesterei küzdöttek egymással, és jóleső érzés volt látni, ahogy a megidézett goblin király megerősítette népének tulajdonságait... A programot egyjátékos módban történettel kiegészítve is végigjátszhatjuk (sőt hat fejteszt küldetésében, egyre erősebb varázslatokat nyerhetünk), míg többjátékos módban akár az interneten is kereshetünk magunknak ellenfeleket.

**Megjelenés:** 2003 vége

#### LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Ed Castillo neve sokak számára ismerősen csenghet, de a legtöbb játékos mégsem tudja, hová tenni. Pedig meglehetősen régóta a szakmában tevékenykedik, olyan kultuszjátékok fejlesztésében vett részt, mint például a Command & Conquer, a Red Alert.

A Tiberian Sun vagy a Battle Realms. Ez utóbbit már a Liquid Entertainment színpadja alatt hozta össze, és egy néz ki, nem lett olyan szerencsés, hogy elsőként készíthessen középföldi világában játszódó valós idejű stratégiát. Az E3-on bemutatott változatot nézve megnyugodhatunk, a Liquid csapata remek munkát végzett, és amennyiben így folytatják, tovább bővíti a felső kategóriás RTS-ek száma. A War of the Ring teljesen új, modern grafikus motort kapott, remek színvilágával



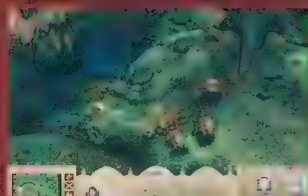
Sim City 4: Rush Hour



Sim City 4: Rush Hour



Magic the Gathering Battlegrounds



Lord of the Rings: War of the Ring

és részletgazdagságával simán felveszi a versenyt még a Generalsszal is. A fejlesztők még olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy a szélben a fű megfelelő mértékben hajoljon meg, és a réten áthaladó gyalogosok megfelelő csapást hagyjanak maguk után.

Aztán ott volt a csatajelenet a balroggal, illetve rákán látni stratégiai játékban. A balrog minden részletét alaposan kidolgozták, a szárnyai megfelelő mértékben szakadozottak voltak, a kardját elborították a lángok, és könnyedén félreszórt a mezel harcokat. A végleges változatban mindkét oldal hadjáratahoz csatlakozhatunk, sőt olyan ismert hősök is az irányításunk alá kerülhetnek, mint Gollum, Frodo, Aragorn, Gandalf vagy Legolas. Harc közben minden karakter tapasztalati pontot kap, a hősök szintlépés után különleges támadásokkal erősíthetik arsenáljukat (Legolas például olyan erővel lövi ki nyilait, hogy azok hátrálókká a rohamozó orkokat). Ed szerint a játéknak több mint a fele kész van, és ha nem jön közbe semmi, akkor még a Király visszatér bemutatója előtt játszhatunk a programmal.

**Megjelenés:** 2003. tél

**RAILROAD TYCOON III.** A PopTop Software új, 3D-s motorral örvendeztet meg a rajongókat, és nem titok.



Railroad Tycoon III



Magic the Gathering Battlegrounds



Railroad Tycoon III

tan új játékosokat is meg akar nyerni ennek a vasúttársaság-építő birodalmi stratégiának. Bár ennél a programnál sem a grafika volt az elsődleges, azért jóleső élmény volt látni a 3D-s világot és a hangulatot kiemelkedő effektókat (nappalkok és éjszakai váltakozása, időjárás, viharok, júst stb.).

A veterán játékosok bizonyára nagy örömmel fogadják majd a végre megjelent hidakat és alagutakat, vagy a hosszú sín pályák mentén kihelyezhető víztornyokat.

A fejlesztők változtattak a kezelésem is, így a képernyőnkön megjelenő kis ablakokban több dolgot követhetünk egyidejűleg nyomom. A kezdőket az automata menürendszer bekapcsolásának opciója segíti, míg a módjátékosok módját választóknak bizonyára nagy segítség lesz a gyorsbillentyűk megadásának lehetősége is.

**Megjelenés:** 2003. ősz

**GROUND CONTROL 2.** Bámulatos grafikával és igényesnek tűnő csatákkal emelkedett ki a Massive Entertainment Ground Control 2-je. Mint ahogy azt az első részben megszokhattuk, most is el kell feleltünk a gazdasági és a bázisépítési részt, csak a harcra kell összpontosítanunk. Megjelenés karácsony környékén.

**PIRATES:** Kizárólag a kiválasztottaknak, zártkörű rendezvényen jelenítette be Sid Meier, hogy készül a Pirates folytatása. Ezen felül se kép, se hang egyelőre a játékról, amelyet valószínűleg a jövő évi E3-on már megnézhetünk.

**LOARDS OF THE REALM III.** Oly sok év telt már el a LotR második részének megjelenése óta, hogy már-már kétséges volt, lesz-e folytatás. Bizonyára minden stratégiát felvilágoz a hír: még az idén megjelenik a harmadik rész, amely még mindig a Defender of the Crown játékmenete alapján készül, és még azt sem mondhatnánk, hogy grafikailag nagyon ütős lesz, de mikor zavart ez minket?

Az interneten is játszható legenda jelenlegi minimum konfigurációja: PIII 800, 128 MB RAM és természetesen 3D.

**CODENAME: PANZERS.** Mindig örülünk, ha magyar fejlesztésű játékkal futunk össze különben, különösen akkor, ha olyan remekbeszabott programról van szó, mint a Codename: Panzers. A fejlesztőknek nem ez az első 3D-s próbálkozásuk, két évvel ezelőtt megörvendeztetek már minket a



Lord of the Rings: War of the Ring



Ground Control 2

S.W.I.N.E.-nal. A Panzers annak felturbózott grafikus motorját használja, de olyan profi szinten, hogy bizony azt még a legnagyobb fejlesztőcsapatok is megirigyelhetnék. Elképesztő részletességgel dolgozták ki a harcoszót és a harci járműveket, de nem lesz gond a játékmenettel sem. A küldetések teljesítéséért presztízis pontokat kapunk, ebből tudunk új egységeket venni, vagy a megélvőlt korábbiakból felszerelést előltni (a Panzer General-rajongók tudják, miről van szó). A tervek szerinti időn nyáron (közvetlenül az őszi megjelenés előtt) lesz belőle egy játszható demó, csak győzzük ki!

**AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC.** Közvetlenül a kiállítás előtt írt bejelentve a méltatlanul mellőzött Age of Wonders kiegészítője, a Shadow Magic. A küldetéslemez révén az eredeti játék új hadjáratát, hősökkel és több, mint egy tucat rendkívül látványos varázslattal bővült ki. A küldetéslemez szerves részét képezi a hadjárat-generátor, melynek segítségével a lelkes játékosok elkészíthetik saját hadjáratukat, és azt az interneten



Age of Wonders: Shadow Magic



## RPG / KALAND

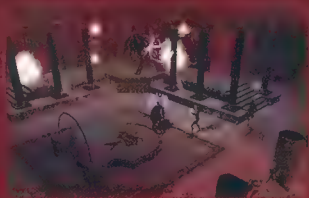
**NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDERMIST.** Mire a sorokat olvastok, már szinte napok kérdése, és megjelenik a BioWare történet népszerűségű szerepjátékának kiegészítője. A több ezer modulal büszkélkedő NWN fejlesztői megszívlelték a rajongók tanácsait, és ezek figyelembe vételével megújították a programot: a sokak által szapult, túlságosan lineáris első történet után most több szálon is megoldható kalandot kínálnak a kiegészítő játékosoknak. A játékélménynek mindenképpen jól tesz majd az is, hogy kevésbé leszünk ráutalva a hack'n'slash harcokra, a csaták taktikus elkerülése éppúgy eredményezhet tapasztalati pont-növekedést, mint a küzdelem! A fejlesztők elmondták,

jelentősen belenyúltak a csatások lehetőségeibe is, akik igaz, kevesebben lesznek, ám használhatóbbak és nem utolsággal azonnal turkolhatunk az inventoryjukban is.

A kiállításon ugyan bejelentették a második kiegészítőt is (Hordes of the Underdark), de erről egyelőre semmit nem árultak el, csupán egy képet láthatunk, amely alapján a HoU valószínűleg megdobogtatja azok szívét, akik szeretnék a föld mélyének teremtményei (beholder, illithid, drow) ellen harcba szállni.

**DUNGEON SIEGE II.** A Dungeon Siege tavaly sokaknak csalódást okozott. Bár Chris Taylor valóra váltotta ígéreteinek nagy részét, a csodaszép játékból hiányzott a tartalom, így kicsit túlság volt RPG-nek utólni. Ahogy számítani lehetett rá, az idei kiállításra a Microsoft Game Studios bejelentette, hogy 2004-ben megjelenik a második rész. Sőt, egy rövid előzetest is bemutattak, amelyei kizárólag a játék saját motorjával készítették. Nos, a motorral eddig sem volt gondunk... Reméljük, a Gas Powered Games elnöke betartja ígéretét, és ezúttal gondja lesz a szerepjáték-elemek és a történet vonalának erősítésére is.

**URU: AGES BEYOND MYST.** Nem az E3-on derült ki, hogy a Cyan Studios lemondott arról, hogy nagykereskedelmi kalandjátékuk folytatását kizárólag online módban jelentessék meg: lesz egyjátékos és fizetős online rész is. Mindkettőben tíz különböző korba látogathatunk majd el, és MMO módban találhatunk majd olyan városokat is, ahol a felfedezők találkozhatnak, és együtt indulhatnak el egy-egy rejtély közös megoldására... Az URU megjelenése nem változott a tavasszal közötti bétateszt időtől, és a fejlesztők a kiállításon is az általunk már ismeretű területeket járták be, így nem sokáig láthatunk itt. Egy biztos, a programot a kellő misztikum lengi körül, nem is baj, ha apránként szavárognak róla a hírek, annál nagyobb csemege lesz!



Neverwinter Nights: Shadows of Undermist



Neverwinter Nights: Shadows of Undermist



Dungeon Siege II



Uru: Ages Beyond Myst



Uru: Ages Beyond Myst

**FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS.** Tanulva a hibáiból a LucasArts sorra újraelestet azokat a nagy neveket, melyek a piac egyik meghatározó szereplőjévé tettek (Sam & Max, az eredeti Star Wars trilogia stb.). Ki hinné, hogy már nyolc év eltelté után, hogy Ben és motoros bandája (Polecats) feltűntek a PC-k képernyőjén. Időközben azonban Ben átváltott 3D-re, ráadásul a kalandelemek mellett jóval több akcióból kell részt vennie (hiába, a nyolc év alatt a piac is nagyon változott, nehéz eladni olyan játékot, amelyikben nem kell lőni vagy verkedni). Az ismerős ellenfelek mellett (Cavefish) újak is színe léptek, ilyenek a csapnivaló Elvis-imitátorok (Hound Dogs) és tenyérbe maszó vezérük, Perkins. Ben öklei és motoros csizmája mellett közel 40 különböző fegyvert (láncok, üvegek, utók stb.) vehet be, sőt megfélemlítő színdíj. Mojo (a sikeres találatok után kapott extra erő) elérése után különleges támadásokat (pl. lefejelei az ellenfelet) is végrehajthatjuk.

A fejlesztők szerint a teljes játékban 30 óra tiszta játékidőre számíthatunk, ami, ugyan, kalandjátékhoz képest nem rossz, de ezt igazából csak akkor hiszem el, ha már stopperórával végigjátszottam. A játék kezelését a jól ismert retoválás, illetve az azon lévő ikonok biztosították. Semmit sem bonyolítottak túl, hiszen a programnak nemcsak PC-n, konzolokon is meg kell állnia a helyét. Sajnos mi látszólag csak a PS2-es változatot nézhattuk meg, reményünk szerint a PC-s verzió kihasználja az új kártyákban és a több gigás processzorokban rejlő lehetőségeket.

**Megjelenés:** 2003. vége.

**VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES.** Még a Knights of the Old Republic az Nvidiá új grafikus kártyáját volt hivatott bemutatni, addig az örök nyáls út a Half-Life 2 motorjával fevertetett Vampire folytatást, a Bloodlines népszerűsítette új kártyájával, a Radeon 9800 Próval. A kiadók végre valahára rájöttek, hogy az új generációs grafikus motorokkal nem csak esztelen FPS-eseket, hanem a játékosokat hosszú hónapokra lekötő szerepjátékokat is lehet készíteni. A Bloodlines fejlesztése mögött az a Troika áll, akik közül sokan aktívan részt vettek az Arcanum és a Fallout sorozat készítésében, de nem szabad megfeledkeznünk a most készülő Greyhawk szerepjátékukról sem. A Bloodlines egy futurisztikus-gótikus Los Angelesbe transzportálja el a játékos, ahol vámpírkánok uralkodnak az éjszakai utcákon. Kalandjaink elején hét különböző klán közül választhatunk, ez a döntésünk azonban befolyásolja az egész későbbi játékmenetet. A hét klán különböző egyedi képességekkel rendelkezik (sebesség, erő, kitartás, láthatatlanság stb.). Szerepjátékról lévén szó a karakterünk tapasztalati pontokat kap, és megfelelő mennyiség összegyűjtése esetén szintet lép. Ekkor a harci és vámpírképességek is fejlődnek, nagyobb eséllyel szállunk szembe a ránk vadászó vámpírokkal, vérfarkasokkal, démonokkal és az éjszakai egyéb teremtményekkel. A harc teljesen megváltozott, jelen pillanatban inkább hasonlít a modern FPS-ekre, mint a Masquerade csapat alapú taktikai harcrendszerére. A fegyverzenénk is ennek megfelelően módosult, a vámpírképességek mellett a főszeret a különböző támadó fegyverek (mesterek puská, ágyúzó, sorompók) kapok, így első nekifutásra engem inkább az Undyingra emlékeztetett, reméljük, lesz olyan jó.

**Megjelenés:** 2004.

**SACRED.** Tegadhatalanul diabloid vonásokat mutat a német illetőségű Ascaron akció-szerepjátéka, a Sacred. A programban hat karaktertípus közül választhatunk majd, ám ezek a kategóriák, hogy is mondjuk, kicsit rendhagyóra sikerültek: gladiátor, battle mage, dark elf (assassin), wood elf (ranger), seraphim, vampiress. Már a felsorolásból is látszik, mindegyikük egészen más jellegű, egyéni képességekkel és különleges stílussal rendelkezik. Mindegyikük története is másként kezdődik, így a Sacred többször is végigjátszható. Erőnkesség, hogy a játék területének kétharmadán már a kezdetektől barangolhatunk, és csak a különösen nehéz helyek lesznek zárva. A fő szálán kívül a történetben több, mint kétszáz küldetést találhatunk majd, és ezek mindegyike megtalálható az online módban is.

**Megjelenés:** 2003. vége.

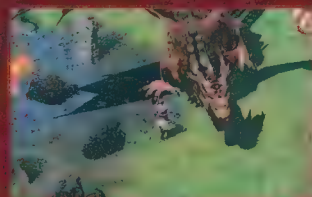
**SAM & MAX FREELANCE POLICE.** Max és Sam, a két szabadúszó zsaru sem kerülhette el sorsát, Ben barátunkhoz hasonlóan öklük áttérték a 3D-re. A játék ugyan még nem volt kiállítva a LucasArts standon (terveik szerint 2004 tavaszán jelenik meg, ezt mi úgy értelmeztük, hogy a következő E3-on már akár játszható változat is megjelenhet belőle), mindössze egy rendezett trailer ment három napon keresztül a folyosón elhelyezett hatalmas kiállítón. Úgy néz ki, hogy a játék stílusa nem változik, ugyanaz az idióta humor jellemzi, mint az első rész. Gyenitom, hogy nem menekülünk meg az akciórészekről sem, sajnos kalandjátékot manapság csak ezzel lehet eladni. Grafikailag magasan ver mindent ebben a kategóriában, reméljük, a játékmenettel sem lesz gond. Miért van olyan érzésem, hogy jövőre bejelentik a Day of the Tentacle folytatást?



Full Throttle: Hell on Wheels



Vampire: The Masquerade Bloodlines



Sacred



Full Throttle: Hell on Wheels

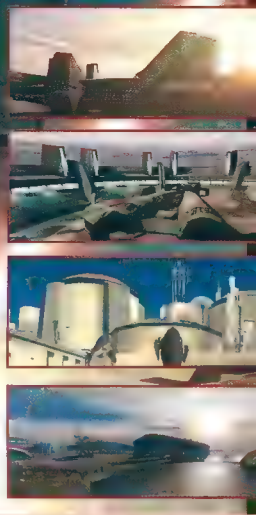


Vampire: The Masquerade Bloodlines



Sam & Max Freelance Police





# STAR WARS:

## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Fejlesztő: LucasArts & BioWare | Web: www.jediarts.com

A LucasArts és a BioWare közös fejlesztésének köszönhetően a Star Wars univerzum ismét gazdagabb lesz egy korszakalkotó játékkal, ezúttal a szerepjátékok műfajában. A KOTOR fejlesztése éveikkel ezelőtt elkezdődött, az ideig volt a harmadik E3, ahol bemutatásra került, most azonban nagyon úgy tűnik, hogy az ősi megjelenést tartani tudják. Szó sem volt zártkörű bemutatóról, bárki odamehetett a kiállított játékhoz, és kipróbálhatta (a készenléti állapotot jól tükrözi, hogy még szintet is lehetett benne lépni). A PC-s változat az Nvidia standján lett bemutatva, hisz méltóképpen demonstrálta az új GeForce FX kártyák képességeit. Grafikailag szavunk sem lehet a játékra, a bemutatott bolygók (Tatooine, Dantooine, Kashyyyk stb.), városok és karakterek bámulatosan néztek ki, a fém- és az üvegfelületek csillogtak, villogtak, látszik, hogy a grafikusok igencsak kihasználják az új generációs 3D gyorsítók által nyújtott lehetőségeket.

A KOTOR 4000 évvel a film-beli események előtt játszódik, abban az időben a Sith-ek és a Jedi még javában vívtak

harcukat egymással, és senki sem lepődött meg, ha fénykard sugara világította meg hirtelen a kocsmá sötétjét. Mivel szerepjátékról van szó, az első és legfontosabb dolgunk a karaktergenerálás. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy nincs lehetőségünk egyből Jedi vagy Sith-et indítani, kezdetben meg kell elégeznünk a hagyományos foglalkozások egyikével (harcos, felderítő, zsvány). Később aztán lehetőséget kapunk, hogy csatlakozzunk a Jedihez vagy a Sith-ekhez, ezt a döntésünket nem odázhathatjuk el, mindenképpen választanunk kell. Mi határozzuk meg karakterünk kinézetét és kezdőruházatát (a fajnuk az egyedüli megköltés kötelezően embert kell játszanunk). A Baldu's Gate-hez hasonlóan a csapat többi tagja NPC lesz, vagyis a történet során csatlakozik csapatunkhoz. Összesen kilenc társ csapódhat hozzánk különböző mellékküldetésekkel egészítve ki a fővonalat. Itt szerencsére már nincs faji megkötés, az NPC-k között lesz vuki, twi'lek, cathar, sőt még orgyilkos droid



Amn 200 órájától, de bőven túlszárnyalja a manapság divatos 3-4 órát. A többjátékos részt gyorsan felejtjük el, a KOTOR egyértelműen az egyjátékos részre lett kidolgozva, jobb, ha ehhez nozzászokunk.

A kerettörténet szerint a Sith-ek hatalmas flottával támadják meg a Köztársaság erőit, a támadást Darth Malak, a Sith rend egyik leg-erősebb tagja vezeti. Zászlóshajója (meglepő módon hasonlít a modern csillagrombolókra) éppen a Köztársaság egyik csatahajóját rongálja meg. Kalandjaink ezen a hajón kezdődnek, a küldetés első felében le kell lép-  
nünk az egyik mentőkabin segítségével. A Sith-ek azonban már megszállták a hajót, így harc nélkül nem menekülhetünk meg. A

helyzetet tovább bonyolítja, hogy a támadók sorai között feltűnt néhány sötét Jedi is, ellenük a sugárvető és a vibropenge fegy-  
bátát sem ér, így jobb, ha menekülünk előlük, legalábbis egyelőre.

A játék talán legjobban eltálatlt része a harcrend-  
szer, leginkább a klasszikus Betrayal at Kron-  
ornoz tudnám hasonlítani. Előrebe-  
szélve karaktereink azonnal akcióba  
lépnek, és legjobb tudásuk szerint  
támadják meg az ellenfeleket. A  
hosszú, lágas  
folyásokon a  
lézerpisztoly-  
lyokat és  
puskákat re-  
szesitik előny-  
ben, míg a szűk zárt terekben  
átváltakon vágó fegyverekre (rövid





és hosszú kardok, vibropengék, fénykardok...) Abban az esetben, ha sok ellenfél tömörült össze viszonylag kis helyen, akkor előszeretettel vágunk közéjük különféle gránátokat. Harc közben bármikor megállíthatjuk az időt, ekkor minden csapattagnak külön adhatunk parancsokat. Lehetőségünk lesz egyszerre több utasítást is kiadni: ezek ket kajaektérünk a játék elindítása után: szép sorban végrehajtják. Külön ki kell térni a fénykardokkal vívott csatájainkakra, a BioWare ezt a részt is elképesztően jól oldotta meg. Rendkívül látványos az egymásnak feszülő pengék szikrázása (bátfang-jól nézett ki, ahogy a fejlesztő megállította a harcot, majd szépen körbe fordította a kamerát a harcoló feleket). különösen akkor látnak szép mozdulatkorokat, ha a karakterünkkel két fénykard vagy duplapengés (é la Darth Maul) fegyver található. A játékban található fénykardok nem egyforma erősségűek, de különféle kristályok segítségével tetszés szerint feltuningolhatjuk kedvenc pengénket. A megtalált kristályokat a hajónkon (Ebon Hawk) szerelelhetjük be a markolatban megváltoztatva ezzel a fegyver sugarának színet, erősségét, és egyéb tulajdonságait (nem nagyon úgy tűnik, hogy így oldották meg a varázsfegyver kérdését a SW-világban). A győztes csaták után tapasztalati pontokat kapunk, és megfelelő mennyiség elérése után szintet léphetünk. A fejlődés a Wizards of the Coast Star Wars szabályrendszerre épül, mely megglehetősen emlékeztet a D&D harmadik kiadására (aki elboldogult az Icewind Dale II-vel vagy a Neverwinter Nightsszal, annak nem lesz gondja a KOTOR-al sem).

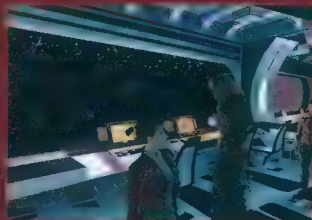
Szerepjátékról lévén szó nem maradhattak ki a varázslatok sem. Itt azonban Erőnek hívjuk a mágiait. Amennyiben minni lehet az igényeknek: akkor közel 50 különböző trükköt vehetünk be ka-



landjaink során: Ezek között egyaránt megtaláljuk a támadó (pl. villám, foltás), a védekező (pl. regenerálódás, erőpajzs) és az egyéb (pl. színpadulálás, tárgyak mozgatása) trükköket. A játék közbeni cselekedeteink határozzák meg azt, hogy az Erő jó vagy sötét oldalra felé hajló karakter valik belőlünk. Abban az esetben, ha túl sokszor használjuk a foltogatást arra, hogy információt szedjünk ki az átlagpolgárokból, úgy bizony szép lassan átsodródunk az Erő sötét oldalára. Ekkor nemcsak a kívülállók hozzáállása, hanem a saját kinezetünk is megváltozik. Minél jobban engedünk az Erő sötét oldalának, annál jobban szűkül el a bőrünk, húzódnak össze resnyire a szemek, illetve válik a testtartásunk görnyedte. A fejlesztők szerint a történet magyarázatot ad arra, hogy miért is tűnik meg a Jedik egy ilyen Sith jelenlétét a csapatban, illetve hogyan tudnak együttműködni.

A készítőik igyekeztek úgy megtervezni a játékot, hogy ne korlátozzák túlságosan a játékos felfedezőkédvét. Bizonyos szituációktól eltekintve oda megyünk, ahová akarunk, úrhajónkkal a kilenc pálygő között ingázva teljesíthetjük a melléküldetéseket. Jó példa erre a Tatooine, ahol a városi őrség engedélyének megszerzése után akár buccalakókra is vadászhatunk a dűnék között. Itt jegyezném meg, hogy a KOTOR-ból azt is megtudhatjuk, hogyan szerezték meg a Jawák (ucivee) a hatalmas homokjárót, mellyel az elköborolt droidokat gyűjtik be.

Három egészen pofás mini-játék is bekerült a történetbe. Az első leginkább arra a részre emlékeztet, amikor Luke és Han megszöktek az első Halálcsillagról, majd a Falcon ágyútoronyával végeztek az őket üldöző TIE vadászokkal. A feladat ezúttal is ugyanaz azzal a különbséggel, hogy most apró, de igencsak veszedelmes Sith vadász-



géseket kell elintéznünk. A második verseny a foltgathatás leegyszerűsített változata, amelyben a gyorsítópados érintésével, de a sziklák kikerülésével kell minél jobb eredményt elérnünk. A harmadik egyszerű kártyajáték, mely leginkább a Blackjackre emlékeztet. A két utolsó verseny pénzre megy, bár nem valami böcsi dolog a Tatooine-t uráló Huttokkal (Jabba valameilyik őse) játszani.

Az idei E3 soványka RPG-termesét (most tekintünk el az MMORPG áradattól) látva a KOTOR még jobb színben tűnik fel, nem hiszem, hogy idén bármi megszoríthatná ebben a kategóriában. Kiéhezett RPG-fanatikusok jobb, ha figyelmeiket kikerlik a fejlesztés utolsó szakaszait is. ■ **Mac**





# SZIMULÁTOR / SPORT

**THE SIMS 2.** Az EA azt ajtók mögött mutatta be legnépszerűbb játékaának második részét, a The Sims 2-t. Az aktív játékosoknál bizonyára felmerül a kérdés, nem csak megint grafikai pluszt kínál rókaóráról van-e szó. Megnyugtatlunk mindenkit, erről szó nincs. Az immáron teljes 3D-ben pompázó Sims rengeteg tartalmi változást és újítást is kínál leendő játékosainak. Teljesít például azt a régi igényt, hogy simjeinket gyermektől hajlott korukig pályáztathassuk (az átlalunk választott életkorban kezdünk), és azt is, hogy ne legyen minden nap dolgos hétköznap, elérkezik a hétvégék ideje! Gondolhatjátok, a 3D milyen lehetőséget nyújt az építkezőknek és a lakberendezőknek, s bizony olykor

szódom is igen hasznos lehet, ráadásul külön élményt is kínál, mert simjeink arcaán megjelenik a mimika! Fokozva az eddigi újdonságok hatását megduthattuk, a sim birodalomban új tényezőként megjelenik az időjárás is, ami ráadásul kihat az eseményekre (például előfordulhat, hogy egy zivatar elmossa a kerti partinagát).

A számtalan újításra majd egy bemutató keretében visszatérünk. Egy azonban biztos, ez a játék valóban a Sims új generációja, kérdés, el tudja-e robbantani a rengeteg kiegészítővel feltuningolt első programtól a rajongókat, és tud-e szerezni újakat, hiszen a játék szerepe nem változik.

**Megjelenés:** 2003. vége

irányítása, ami egy film elkészítésével jár, kezdve a forgatókönyvírók munkájának a figyelemmel kísérésével a megfelelő művészek kiválasztásán át egészen a rendezésig. Ahogy az lenni szokott, ugyesen és okosan megforgatva kis pénzcskénkel, némi szerencsével egyre nagyobb befektetéseket finanszírozhatunk majd, így remélhetőleg stúdióink elindul majd a világhírűvé válás rögos útján.

A humoros elemekben is bővelkedő programra sajnos még nagyon sokat kell várni, reméljük, a maximalista szellemi szülőatyá előbb-utóbb megfelelőnek és befejezettnak tekintti majd valamikor jövőre...

**Megjelenés:** 2004



The Sims 2

**THE MOVIES.** Maga Peter Molyneux mutatta be a nagyközönségnek különleges szimulátorát, melyben egy filmstúdió irányításának minden nyugjét és örömetét vállalhatjuk. Az alaposan és részletesen kidolgozott programból még csak egy töredéket lehetett megtekinteni, de így is látható volt, mekkora élmény lesz vele „dolgozni”, és mekkora szabadságot kínál majd a játékosoknak. Nem véletlenül írtam, hogy dolgozni, hiszen egy filmstúdió tulajdosaként nyakunkba szakad minden apró részlet



The Movies



The Sims 2



Microsoft Train Simulator 2



The Movies

**MICROSOFT TRAIN SIMULATOR 2.** Mijóközben a Microsoft standján várok, hogy Bruce Shelley végre befejezze a Titans prezentációját (amelyet sajnos még nem nekem tartott), bevalloim őszintén, hibáztam. Meddighívem csak egy pillanatra villant elő, és máris két roppant mód unatkozó fejlesztőrángatót oda legyűbb programjainhoz. Az egyik ilyen a Microsoft Train Simulator 2 volt, amelyet az angol illetőségű Kuju fejleszt, és az E3-on mutatkozott be először a nagyközönségnek. Az Uriember lelkesen magyarázta a játékban szereplő dinamikus világot, ahol az utasok beszélnek az állomásokon a vonatba, és körülűtőzésekben sétálnak az állomáson, mutogatta a több mint 20000 poligonból összerakott lokomotívokat, közben én meg kétségbeesve néztem, ahogy Bruce összerakolja a kus motyóját, és békáson elvonul (mivel nem volt több jelentkező a Titansra) ebédelni. Hiába próbáltam lépni, a fejlesztő rutinosan (kínaszóna az udvariasságot) visszatartott, még vagy fél órán keresztül hallgathattam a különböző mozdonyok specifikációt.

**Megjelenés:** 2003. szeptember

**MIDNIGHT CLUB 2.** A Rockstar standján (GTA sorozat) volt kiállítva a PlayStation 2-ón nagy sikert elért Midnight Club 2 PC-s változata. Fejejtük el a szimulátorok világát, a Midnight Club 2 tisztán arcade autóverseny, még a benne szereplő járművek sem valódiak. A cselekmény a divatos, de illékons éjszakai autóversenyek körülforg. Nincs más dolgunk, mint cirkálni a városban, és a megfelelő ellenfél kiválasztása után már gurulhatunk is a starthelyre. Kétszer kell legyőznünk az ellenfeleinket, ahhoz, hogy elnyerjük az autót. Sajnos a játék grafikaián erősen látszott, hogy PS2-re fejlesztették, gyenge, életlen textúrák jellemezték a MC II-t. A fejlesztők sajnát azért nem kell túloztatni elkeseredni, a PC-s változatot rövid ideje kezdték el fej-

leszteni, a kinézet sokat fog javulni a befejezésig úgy legyen.

**Megjelenés:** 2003. ősz

**HOMEWORLD 2.** A Realtime stratégia kedvelőinek az elmúlt években, gőzerővel dolgoztak a nagysikerű Homeworld folytatásán. A második részben új, eddig még nem ismert ellenséges fajok bukkannak fel, ellene kell felvennünk a harcot. Minden eddiginél nagyobb csata és anyahajók jelennek meg, de órási hiba lenne, ha megelégednénk az apró vadászok és bombázók jelentőségéről. A Homeworld 2 egyik legnagyobb újítása, hogy megjelennek a hajókon a különböző alrendszer, ezeket külön megbíthatjuk az ellenség fegyverrendszerét, pázsait, sőt a hajóműveket külön még akár el is foglaltatjuk azt. A csatát túlélt egységeket átvihetjük a következő pályára, tehát minél jobban teljesítünk a játékok elején, annál könnyebb dolgunk lesz a későbbiekben. Jelentős fejlesztésen ment keresztül a 3D-s motor is, mely úgy lett megírva, hogy kinasználja az újgenerációs grafikus kártyák képességeit (pixel, vertex shader), sőt még arra is képes, hogy láthatóvá tegye a hajót ért sérüléseket.

**Megjelenés:** 2003. augusztus

**TRAIN SIMULATOR 2004.** Az Aranyszavak jelentette a népszerű Train folytatását, mely a nagy rivalizáló ellenfelet (Train Simulator 2) nem a valódi mozdonyokat, inkább a vasútmódelleket részesíti előnyben. Az új Aran Jet V2 motorral felturbózott játék döbbenetesen jól fog kinézni, várhatóan az év vége felé kerül a boltokba.

**SCHOOL TYCOON.** Az interaktív oktató, gyerekeknek szóló programjairól ismert Riverdeep kicsit eldugott termében bukkantunk a School Tycoonra, amely ezúttal kezdőként sorakoztatni akar, nem tanítani. A program címének megfelelően egy iskola irányítása kerül a kezünk közé, és a feladat nagy általánosságban az, hogy minél jobb minőségű (5 csillagos) szolgáltatásokkal vonzzuk oda a tanulókat, valamint olyan tanárokat foglalkoztassunk, akik növelik és nem rombolják a morált. A bemutatott alapján nem is lesz olyan egyszerű egyen-súlyban tartani a dolgokat!

**Megjelenés:** 2003. október

**HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP.** Amit hiányoltunk a legutóbbi megjelent Harry Potter játékokból,

azt most az EA külön programként adja ki. A Rowling által kitalált, varázslótanoncok körében legnépszerűbb sportágat ezúttal egymás ellen is kipróbálhatjuk. Végre a teljesességet kapjuk, mind a hét játékos irányítása a kezünk közé kerül, így a csekszer koncentráció és a kártyákat (lehetőleg elkerülő) fogó mellett most nekünk kell védekezni és gölt löni is.

Az alapokat Rowling házainak képességeiben sajátíthatjuk majd el, majd elindulhatunk a világkupán, ahol nemzetközi csapatok (pl. angol, japán, német, francia, ausztrál) színeiben játszhatunk, és léphetünk előre a rangsorban. A program gyönyörű, kár, hogy nem a Harry Potter-játékok részeként, hanem külön adták ki, így kicsit lehúzás szaga van...

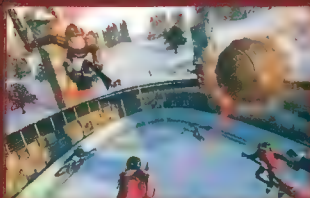
**Megjelenés:** 2003. vége

**MADDEN NFL 2004.** A Madden NFL 2004 képviselte az E3-on bemutatott sportjátékok krémjét. A programot az Electronic Arts egyik dinamikus fejlődő részlege, a Tiburon fejlesztette, akik mögött a Nascar Thunder tündöklő az asztalon, fejlesztői díszdobozban. Ugyan amerikai foci, és Európában éppen ezért nem annyira közkedvelt, de a Föld másik felén előszeretettel nyúlunk az emberek, hosszas adrenalin rush-ok közepette, nem véletlenül. A Madden NFL 2000 anno nagyon sikeres volt, így nem csoda, hogy az EA szármányai alatt ebből is sorozat lett. Még MAC-re is áptoltak, bár a 2000-es kiadást még az Aspyr Media fejlesztette. (Az egyik kedvenc kiadó, kiáratlanul jó játékokba terepreinek.)

**TONY HAWK'S AMBIT!** A show második színpadon nyoma a Vicarious Visions gördeszkás játéka, a Tony Hawk's Pro Skater 4 volt, amely még vezeték nélküli telefonokra is megjelenik majd. A show legjobba mégsem ez lett, hanem az egyik nagytésztver (persze csak a sportkategoriaról van szó jelen pillanatban, minden másat úgyis a Half-Life 2 nyert :)), a Tony Hawk's Underground. Ebben már történetorientáltabb érzet kapja el a játékosok. Mezei, azaz inkább utcai deszkás csúszkával kezdve szépen feltornáztatjuk magunkat a legprofibbba közé, ahogy az a nagy könyvben meg van írva. Az biztos, hogy a fejlesztők már bármilyen szögben képesek lemodellezni egy gördeszkát, így a deszkás sportokat kedvelők mindenképpen figyeljenek majd a megjelenésekor. (A szörfösök inkább ne. Azok nem biztos, hogy élveznék, hiába deszkázhatnak.)



HomeWorld 2



Harry Potter: Quidditch World Cup



Madden NFL 2004



Tony Hawk's Pro Skater 4





## BLACK & WHITE II



ismét zárt ajtók mögött, az Electronic Arts a nagy közönségtől elzárkózó társaságokba, mutatták meg. Peter Molyneux: istenizmus látóranak második részét. Am ideig nem a mester, hanem a legalsóbb annyira kizárólagos és lelkes Jonty Barnes, a fejlesztőcsapat egyik vezetője volt az, aki feltárta előttünk, mit is tud most a program, hogy állnak a fejlesztéssel. Tilos volt a filmezés, a fényképezés is, sajnos.

A rendelkezésre álló szűkös idő miatt Jonty gyorsan neki is kezdett a bemutatónak, áradt belőle a lelkesedés, ragyogó szemekkel mutatta, hogyan nézhet ki a kreatúránk (jelen esetben egy majom), ha szörös, ha kővér, ha sovány, ha elégedett, ha kócos, ha izmos. Ha elégedett vagy ha mérges és így tovább. A kedvenc jelenet után jött a komolyabb téma, hiszen mint tudjuk, ebben a részben már komoly szerep jut a háborúnak.

A képernyőn idilli kus (virágos-fás parkokkal tarkított), jól védett (falai körülvett) görög stílusú város tűnik fel, ahova mint Jonty mondta, kicsit túlságosan is

sokan akarnak beköltözni, ami felelősségteljes feladatokat ró egy birodalom vezetőjére, de most nem ez lesz a téma... Mivel a mester úgy döntött, háborúzzunk egy kicsit, kinevezett egy zászló ikont a városka szélén, ahol azonnal megjelent egy katonai épület, ahova el is kezdtek vándorolni

az elégedett állampolgárok férfitagjai, hogy a hívó szónak engedelmességre megvédjék otthonukat a betolakodóktól. Jonty azonban azt is bemutatta, hogy ha nincs időnk laცafacázni, akkor az isteni kézzel hogyan szippantathatjuk ki a házakból a nekünk megfelelő embereket, akiket aztán pik-pakk felsorakoztathatunk. A seregeket a zászló segítségével összehozhatjuk, sőt odapacsolhatjuk őket tárgyakhoz vagy a lényhez is. Amennyiben a városfalat jelöljük ki, az emberek hamar elfoglalják helyeiket a falakon és őrzi azt akár az életük árán is.

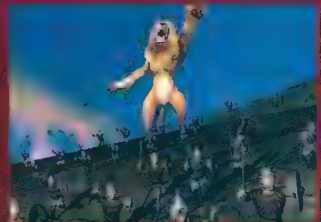
Kérdésünkre Jonty elmondta, nagyon sokat segít nekik a rajongók abban, hogy orvosolni tudják az első rész hibáit (nem lesz gond a mentéssel), kiemelten figyelnek ezekre a visszajelzésekre

A varázslatok is egészen meglehetősen, példáulként be is mutatott egy tűzvarázslatot, ami izzó lávát húzott a helygolyóba. A forró anyag azonban nem tűnt el, hanem szép lassan, fokozatosan hűlve lehőpálygott a völgyben megápluló város felé, lángra lobbantva mindent amihez hozzáért. Láthatunk egy un. epic varázslatot is, ami esetünkben egy meztelen csodaszép hölgy csitító bővígége volt (A nő a végleges verzióban már ruhát visel majd – kacsinított rank Barnes).

Azt mint tudjuk, mi nem vihetjük át kreatúránkat a következő részbe. Am nem vonatkozik ez a fejlesztőkre, így Jonty elmesélte nekem, mi történt, amikor átvette kedvenc kreatúráját (egy jegesmacit), a második világába, ahol éppen dúlt a háború. A végtelenül jó teremtmény nem tudott mit kezdeni a helyzettel, egy ideig bután nézett, majd kétségbeesetten szaladgálni kezdett, gyöngyözt az embereket (védőt és támadót egyaránt), oltotta a tüzeket és halálisan elfáradt miközben népének nem segített semmit.

A BW2-ben tanított lényekünkkel egészen más lesz a helyzet. Bár mint meglepveztünk a fejlesztővel, együnkünk sem kedveli a gonosz oldalt, mégis egy gonosz majmot hozott létre hogy megmutassa mit is tud a program. A füstlőgő rémet (léptel nyomán elszáradtak a növények, beborult az ég) a várossal támadására utasította, aki el is kezdte azt ostromolni menten, ám nem kintől, hanem bement. Meglepett kérdésemre Barnes elmondta, a kreatúra bentől támad, hiszen ez az ő városa, és ott bent nagyobb biztonság van, mintha kintől támadna. Ekkor jött a fenyegetés, ami nem merült ki egyszerű pólozásban, a lenyúló panelben megleltünk a lehetőségek, ahol megadhattuk lényünk pontosan miért kap ki. Ez nagy változást jelent a jövőre nézve, hiszen az első részben, ha nem jókor fejelemtünk meg kedvencünket, bizony sokszor egészen más következtetést vont le a nevelő célszerű simogatásból vagy éppen poronból, mint kellett volna.

Még órákig beszélhetnénk nektek a látóatról, de mindez még csak féltünk tőnk, amikor a megjelölésről kérdezte, Jonty csak annyit mondott, "kész lesz, amikor kész lesz", az EA maximálisan megbízik Peter Molyneuxben, és a lényeg az, hogy tökéletes programot adjanak ki a kezük közül. Nos, ha ez így van, a Black & White II-t szerintem még jövőre is csak az E3-on nézük meg, am a jó programokra érdemes várni! ■ LUK





## MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLEPLAYING GAMES

Az idei kiállítást akár MMO expónak is hívhatták volna, hiszen a fejlesztők sosem látott mennyiségű kizárólag online játszható programot mutattak be. Ha minden platformot figyelembe vesszünk, akkor bizony több mint száz ilyen címet számolhatunk össze, ami döbbenetes adat. Ezek zöme ráadásul PC-s fejlesztés, úgy tűnik, a csapatok néhány, a mai napig rendkívül sikeres MMORPG bevételeit látva vérszemet kaptak.

Velük beszélgetve kiderült, mindannyian hisznek világaik sikerében, bíznak benne, övek lesz a legjobb, leghivogatóbb, legmegragadóbb, hiszen nem kell nagy MMO tapasztalat ahhoz, hogy az ember lássa, nincs olyan játékos, aki érdemben, rendszeresen egy-nél több ilyen programmal játszana, ez egyszerűen képtelenség! Sajnos a programok zöme 40-50 dollár közötti áron kerül forgalomba, és csupán 30 napig ingyenes, így ha a kalandozóknak nem jön be a dolog, bizony nagyon csúnyán ráfizet...

Érdemes hát feliratkozni a bétatesztekre, és rendszeresen olvasni a fejlesztői fórumokat, vagy lehetőleg megtaláljuk az igényeinknek leginkább megfelelőt!

### MYTHICA

Fejlesztő: Microsoft

Kiadó: Microsoft

Honlap: [www.mythica.com](http://www.mythica.com)

Megjelenés: 2004

„A vég csak a kezdet...” – így kezdődött a Microsoft újabb MMORPG-jének bemutatója, melyben – mintha már híreinkben írunk róla – istenekké válhatunk. Kicsit különösnek tűnhet, hogy a kiadó az Asheron's Call 2 mellett újabb online szerepjátékot készített, de nézve a Mythica világát és stílusát, jól látható, itt egészen más a koncepció.

Testközelben látva a programot valósággal megütött a látvány szépsége és az „isteni” hangulat kisugárzása. Rendkívül érdekes és eddig példátlan, hogy a csapatban felváltva küldetéseinkkel a szerveren ún. privát birodalomba kerülünk, így nem kell azon aggodni, hogy például egy másik (erősebb) csapat bejön a labirintusba, és leveri a kiszemelt főszörnyet. Ezzel a modulrendszerrel elkerülhető, hogy a céloztán akár 3000 játékost is kiszolgáló szervereken kialakuljanak a szokásos csúvások. Ráadásul a modulok megoldása közben beszeleltető animációkat is láthatunk majd. Hall Milton kérdéseire elmondta, az aktuális

patch-ekkel hónapról hónapra kerülnek majd új modulok a játékba.

Ami itt leginkább meglepett, hogy a programot bemutató fejlesztők az utolsó napig lelkesen, ragyogó szemekkel aradoztak a Mythicáról, élvezték a bemutató látékot, és főhamarosan azorekzoztak egymással, így bár abból, amit láttam, a program még épügy lehetne nagyon jó, mint pocsék, a csapat lelkesedése alapján inkább az előbbre látok esélyt.

### CITY OF HEROES

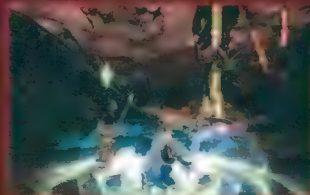
Fejlesztő: Cryptic Studios

Kiadó: NCSoft

Honlap: [www.cityofheroes.com](http://www.cityofheroes.com)

Megjelenés: 2004

Az NCSoft standján egyik MMORPG-ból a másikba botlottunk. Úgy tűnik, a kiadó minél többet begyűjtött a sikeresnek látszó fejlesztésekből, talán egyszerűen csak „biztos, ami biztos” alapon. Ezek közül emeltem ki egyet, kivételesen nem a jósolt siker, hanem a meglepetésként alapján. El nem tudom képzelni, mi lehet ebben a jó (és játék közben sem tudtam meg, bár nagyon magas szintű karakterem volt) – Paragon városában ugyanis



Mythica



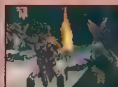
City of Heroes





• A kiállításon bemutatott természetesen a már befutott nagy nevek idén megjelenő új kiegészítőit is. Hasznos információ, hogy a júliusban megjelenő Anarchy Online: Shadowlands tartalmazza majd az eredeti játékot és a The Notum Wars kiegészítőt is. A Dark Age of Camelot fejlesztői pedig két kiegészítőt is bemutatnak, melyek közül az egyik ingyenes lesz (Foundations), míg a másik inkább a magas szintű karakterek unalmas hétköznapiját próbálja izgalmasabbá tenni (Trials of Atlantis).

• A Turbine Entertainment fejlesztői a most bejelentett Dungeons & Dragons online-t, így talán jövőre láthatunk majd belőle alfa verziót...



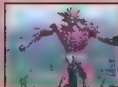
• Szentén a Turbine Entertainment fejlesztői a Middle-Earth online-t. Vajlik be, igen érdekes, hogy az Asheron's Call fejlesztői a Microsoft után most az Attanak és a Vivendinek dolgoznak, igaz, a M-E online (Vivendi) elvileg már jövőre megjelenik, míg a D&D online-t (Atari) csak 1 évvel későbbre ígérték. Tartsd tőle, hogy a tartalom csaknem ugyanaz lesz, mindössze a látvány és a választható karakterek változnak majd.



• Horizons. Nagy csalódást okozott az Artifact Entertainment játéka, amelynek a fejlesztését úgy tűnik, sosem fejezik be. Az E3 déli csarnokának egyik cseppet sem kis standján mindössze egy trailer ment, melyben többek között ezt hirdették: „a játék, mely örökre megváltoztatja az MMORPG fogalmát”. A képsorok valóban lenyűgözők voltak, és ez az egyetlen játék, melyben a sárkány választható karakter lesz, de azért jó lett volna játszható verziót látni.



• Lineage II. Az ázsiai piacon fantasztikus sikereket ért el Lineage második részét már kipróbálhattuk idén, bár szintem még jövőre is kint lesz az E3-on. Egyelőre a megjelenítés és a mágarendszer is ígéretes, a tartalom sajnos még hiányzik.



• Sajnos még nagyon korai (alfának sem nevezhető) fázisban volt kint a Warhammer online is. Bár a játékot már 2 éve bejelentették, eddig a fejlesztése igencsak akadozott. Mivel a Sega jövőre már ki szeretné adni, reméljük, a következő E3-on már mi is játszhatunk vele.

mindenki szuperhős. Így az árnyakban megmozgó lázadóknak, idegeneknek és szörnyeknek nem sok esélyük van, hogyan is lehetne, ha az egész város nyüzsgő a denevér-, vagy pókemberektől és mindenféle koszműves, csodás képességű hősöktől. Talán vannak képregény-fanatikusok, akiknek ez bejön majd, de meglepődnek, ha tízezreket hosszú távon le tudna kötni.

## EVERQUEST II

Fejlesztő: SOE

Kiadó: Ubi Soft (Eu)

Honlap: everquest2.station.sony.com

Megjelenés: 2003 vége (?)

Kövezték meg, de én úgy érzem, még nincs itt az idő, még nem elég fejlettek a gépeink arra, hogy a máig legnépszerűbb MMORPG új generációját életre keltsek. Néztam a képeket, az animációkat, a bemutatót (melyben sosem volt több mint 5 karakter egyszerre a képen, mégis szaggatott), és a gyönyörű programot látva egyre csak mardosott a kétség, hogy mindez megmószul-e a gépemem majd akkor, ha a céhem támadásra indul egy hatalmas szörny ellen. Nem tartom valószínűnek, hogy a jó öreg Nagafent mi is 3-an meg tudnánk majd elni... :)

Az EverQuest II számos újítást hoz elődjéhez képest – a program természetesen nem csak grafikai változásokat és jobb motort kapott –, például új játszható fajokat és karakterosztályokat, a legfinomabb részletesség meghatározható karakter-megjelenítést (még a kőrt is állíthatjuk), egy egészen különleges szakmát (kereskedő), birtokolható házakat (sőt akár hajókat), olyan képességeket, melyeket csak bizonyos karakterosztályok fejleszthetnek (mésien szintre, és még rengeteg csodás dologot, egyszerűen mindazt, amit egy ilyen múlt után elvárhatunk, amiről szerepjátékosként álmodtunk. Mégsem tudom elhinni, hogy mindez még az idén életre kelhet: igen, a fejlesztők szerint a program még ezen a télen megjelenik, de szerintem jó, ha jövő tavasszal a boltokba kerül, és minden bizonnyal akkor is erőmű kell majd hozzá.

## STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Fejlesztő: Verant Interactive

Kiadó: LucasArts

Honlap: www.starwarsgalaxies.com

Megjelenés: 2003



Dragon Empires

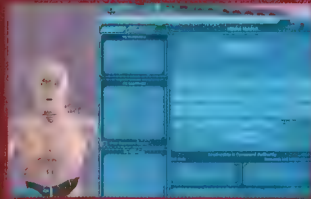
Ahhoz képest, hogy a Star Wars univerzumban játszódó MMORPG elvileg hamarosan megjelenik (már több száz ezret előredeként belőle), nagyon furcsa, hogy nem tették ki közszemlére, csak egy eldugott gépen futott az Nvidia standon, illetve zárt ajtók mögött lehetett megtekinteni, de nem kipróbálni (!). En a kiadó helyében tucatnyi gépen mutattam volna be, főleg, ha ilyen erős a konkurencia, és elvileg van is mit megmutatnom... Rádásul a már tudott dolgokon kívül a fejlesztők semmi újdonságot nem mondtak/mutattak, bár lassan már az is eredmény, hogy semmilyen ígéretet nem vontak vissza (lehet, hogy kivételesen pesszimista vagyok?!).



EverQuest II



EverQuest II



Star Wars Galaxies: An Empire Divided



Dragon Empires

## DRAGON EMPIRES

Fejlesztő: Codemasters

Kiadó: Codemasters

Honlap: www.codemasters.com

Megjelenés: 2003

Akár csak a Horizons fejlesztői, a Codemasters is valami forradalmi, esetünkben óriási lépést ígér az MMORPG-k fejlődésében. A motion capture technikával készült szörnyek és a gyönyörű táj, melyen dinamikusan változik az időjárás, valóban hordozza ezt az ígéretet. A Dragon Empires világa csodálatos, az erdőben madarak repdesnek, a hőhelyek kavargva szállnak az ércunkba, egy szövege minden időkhus lenne, ha nem állna ott minden-



EverQuest II



EverQuest II



Star Wars Galaxies: An Empire Divided



The Saga of Ryzom

nek a közepén a karakterünk, maga a hős. Sajnos, a kevésbé sikerült jól, kurtalabb, kicsit rajzfilmeszerű figura, igencsak kiugr a környezetből, különösen, ha megmozdul. A vizuális káosz akkor válik teljessé, amikor a képen megjelennek az ikonok is. Az általános kezelőbillentyűk még csak csak... de a harcokat kiadó parancsokéi és a varázslatokéi, hat hogy is mondjam, nem sikerült túl jól. Már tudom, miért mindig táj, esetleg szörnyet bemutató screenshotokat láthatunk eddig is csak az interneten. A játék ettől függetlenül megérdemli a figyelmét, és még nem késő jelentkezni a bétatesztre sem, bár nálam meg sem közelítette a lap 3-át.

## THE SAGA OF RYZOM

Fejlesztő: Nevra

Kiadó: Wemador

Honlap: ryzom-europe.goa.com

Megjelenés: 2003. ősz

Személy szerint viszont második helyezést adtam a Nevra által fejlesztett Ryzomnak. A program nem csak a szépségével, különleges megjelenésével, kicsit mesészerű világával tűnik ki a többi közül, hanem tartalmával is. Az apró, ám igen hangulatos stand a Verant 4 évvel ezelőtti debütálását idézte fel bennem, amikor még ők is lelkesen mutatták be megálmodott világukat bárkinek, aki arra járt. Vincent Dolivier minden kérdésére lelkesen válaszolt, és folyamatosan elhatárolta a Ryzomtól a mostani nagykortól (EQ, DAOC). A mai legnépszerűbb MMORPG-k másolása helyett úgy tűnik, ez a francia csapat valóban valami egészen egyedit hozott létre. Karakterünk a négy civilizáció egyikébe születik, és eleve guildtagként kezd kalandjait, vagy éppen egyszerű hétköznapiját, mert egyetlen célja, hogy hasznos tagja legyen a társadalomnak, akár részt vesz a törzsek közt dúló harcban, akár nem. A program számtalan különlegességére majd egy bemutató keretében visszatérek, egyelőre csak megemlíteném még, hogy a Ryzomban a legjobb guidek civilizációs küldetéseket kaphatnak, és te lehetsz a hónap hőse is, ha valami nagy tettet viszel végbe!

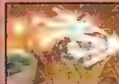
A program ama ritka kivételek közé tartozik, amelyik előbb jelenik meg Európában, mint Amerikában (ahol egyelőre még kiadójá sincsen). ■ Leo



The Saga of Ryzom



• Wish. Tuaijdonképpen a Mutable Realms MMORPG-jénél kezdtem az E3-on, itt akadtam el először (Mocsy gyorsan el is menekült), első pillantásra megfogott a falvakat időről időre támadó sárkány által kínált élmény. Miután minden segítség ellenére többször is sikeresen elhaláloztam, felderítettem a még igencsak korai verzió tartalmi részét. Így tudtam meg, hogy az egyes bűvigék megvásárlásához nem csak pénz kell, hanem bizonyos szintet el kell érni az adott képességből is. A Wish-ből még bármilyen, egyelőre nem volt szép és különösebben élvezetes sem.



• Ha valakit vonz, hogy részese legyen egy rajzfilmesnek, nosza, a Shining Lore pontosan olyan, mintha egy bugyuta rajzfilm egyik szerepét kaptuk volna meg, és az ellenség irtása mellett fő célunk hirtelenségű növelése lenne. Bár jó fél órát aprítottam varázslatos fegyverekkel mindenféle szörnyeket, nem találtam semmi érdekeset a játékban, egyszerű hack'n'slash-nek tűnt, egyelőre.



• Döbbenetes élmény volt, amikor a hanggal már nem nagyon rendelkező fejlesztő bemutatva nekem, mit is tud a Dark and Light motorga. Utoljára akkor láttam ilyet, amikor a Black&White almlájának kukacától kizoomoltunk egészen a bolygót körülölelő felhőig. Itt a rendkívül részletesen ábrázolt a völgyben bandukoló karaktertől zoomoltak ki nekem ki Ganareth birodalmának teljes képiéig. Erősség: a 40000 négyzetkilométeres területet felelő világban a magas szintű karakterek egész városokat irányíthatnak majd. Szentén érdekes terv, hogy a fejlesztők végtelenszámú játékos befogadására alkalmas szerveret akarnak létrehozni.

• Sci-fi világban kalandozhatnak majd az Irritor online felfedezői. A fejlesztők tartalmi szempontból még nem mutatták be a Wootforce névre keresztelt motort használó programot, „csak” magával az engine-nel villogtak. A dinamikus árnyék- és fényeffektek döbbenetesen látványossá tették a világ megjelenítését, kérdés, milyen lesz a belbecs.

• Végezetül megemlíteném a Sigil Gamest is, akib bár nem mutattak, illetve jelentettek be semmit a kiállításon, fejlesztőikkel mégis több helyen összefutottam. Az általam felismert fejlesztők, az EverQuest alapcsapatának volt tagjai titokzatos mosollyal figyelték a konkurenciát, míg ők maguk nem árultak el semmit...





# WORLD OF WARCRAFT

**Elkészítő:** Blizzard > **Kiadó:** Vivendi > **Web:** [www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)

**Hallom a hívó szót, és kiválasztottnak érzem magam. Kiválasztottnak, ám nem különlegesebbnek, mint a többi. Csakpán egynek a sok közül, ki már csak arra vár, hogy megszülessen. Fizikai létém most a föld élet rabja, ám lelkem már sóvárogja az időt, amikor Azeroth világának gyermekeként társal oldalán barangolhat, harcolhat hitéért és népeért, megmenthet falvakat és elfoglalhat városokat... Vágyok megszületni, újra.**

**Ismét eltelt egy év, és ismét megnézhettem a Blizzard készülő MMORPG-jét. Megérkezett a válasz a tavalyi megválaszolatlan kérdésre, ám újabbak és újabbak merültek fel, melyekre ismét csak a homályba burkolózó jövő hozza majd meg a választ. Türelemnek kell lenni, a nagy dolgok születéséhez idő kell – mondom magamnak –, különösen, ha azt a Blizzard fejleszti.**

**DSZUH A HÍD.** Tavaly még új megjelenítésű hack'n/slash-nek éreztem a World of Warcraftot, amely csillogott ugyan, de túlságosan könnyűnek tűnt, olyasminek, ami a látványért ugyan leköti az embert néhány órára, ám hónapokra semmiképpen sem. Ezt sugallták a „rövid játékidő alatt is teljes élmény”, a „bármely számarra azonnal elsajátítható kezelhetőség” és hasonló ígéretek, valamint a kiállításon szerzett tapasztalatok is. Ha valakit egy éve hasonló kétségek gyötörtek, most megnyugodhat. Ez a WoW tényleg wow. :)

Az apróbban bejelentett újított effektei már ott emelkedett a játszható fajok száma (human, dwarf, tauren, orc, night elf), és jelenleg hat karakterosztályt ismerünk (warrior, mage, warlock, druid, shaman, hunter), ám minden bizonnyal mindezek száma gyarapodni fog, mire év vége felé remélhetőleg nekiközvetíthünk a bűvésztnek <fóhász rebogása>.

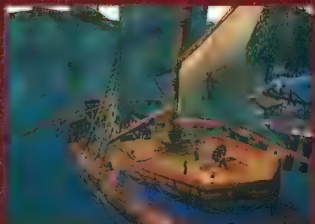
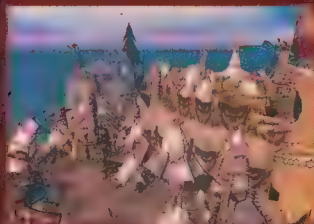
Tavaly még bizonytalan válaszokat kaptunk számos fontos kérdésre, melyeket idén már csipőből válaszolhat meg a fejlesztők, akik közül legtöbbit a fáradszűrt Andy Kirtonnal beszélgettem. Gondolom, elegük lehetett belőlem, mert minden nap visszamentem...

**Mesterségek.** A WoW fejlesztői úgy tervezték meg a világ mesterségeinek rendszerét, hogy a különböző szakmákban jártasságot szerző kalandozók kicsit egymásra legyenek szorítva. Az alapanyagokat részben megvásárolhatjuk majd, de lesz olyan is, amelyet szörnyek dobának (előleg semmi haszontalan cuccot nem zsákmányolhatunk tőlük), illetve olyanok, amelyeket más mestersémberekől kell majd megvenni.

**Erdőkesség!** Jelenleg az egyik legnépszerűbb kiemelt tárgy a mémók által készített mechanikus mókus, aki hűségesen követi gazdáját. :)

**PvP.** Azeroth területének körülbelül csak a tizedében kerülhet sor játékos-játékos elleni küzdelemre. Ezek szintere általában különleges zóna, aréna vagy csata-tér. Míg az előbbieken díjazott bajnokságok lesznek, addig az utóbbiakon kulcsfontosságú épületekért, pl. tornyokért harcolhatunk, akár ostromszínen is. A bajnokságokat és egyéb hírci látványosságokat (például sárkányok harca, csoportos küzdelem óriási szörnyek ellen stb.) beharangozzák majd az egész világban, így a szerveren mindenki idejében értesülhet az eseményről, és aki testközelben ott akar lenni, jegyet vásárolhat lelátókra, illetve be is nevezhet a jutalmakért.

**Különleges lehetőségek.** A képeken és a játék trailerében látható, hogy a kalandozók lovak, farkasok vagy éppen griffek hátára pattanhatnak. Ám azt nem lehet még bárki! A „farkaslovaglás” képességének elsajátításához (is) el kell érni a megfelelő szintet, v-





szonygár jóban kell lenni az orkoikkal, hogy egyáltalán megtanulhassuk majd ezt a skilt. Az igazi ritkaságokat küldetések teljesítésével kezdhjük el megtanulni. Hasonló a trükk a nyelvekkel is: karakterünk születésekor csak saját népének nyelvét beszéli, a többit el kell sajátítania (Receptek és egyéb feladatok elvégzése hoz is kell).

**Twink.** Hogy a játék ne vesztze el a kezdőkarakterek csatlósának-botlásának szépségeit, a Blizzard úgy arra, hogy ne lehessen nagyhatalmú varázstárgyakkal felbújni az alacsony szintű kalandozókat. Így ezek használata szintfüggő lesz. Azért lássuk már most is van, hiszen pénzért korlátlanul lehet átadni egymásnak... Küldetések. Felkiáltójel jelöli majd azokat a karaktereket, akikről küldetéseket kaphatunk majd. A jel szébbé tudni fogjuk, adott szintünkön felvállalhatjuk-e azt, vagy még nem. Amennyiben igen, a küldetésleírásban minden fontos információt megtalálunk (feladat, kapcsolódó NPC-k, helyszínek, jutalom). Esetenként előfordulhat az is, hogy a térképünkön is bejelöli nekünk a feladathoz kapcsolódó fontos helyet.

**Céhek.** Ez a terület még kicsit érzékeny volt, bár a srácok nagy tervekkel, de nem sok konkrétummal rendelkeztek, ezért inkább nem írtattam. Valamit kell hagyni jövőre is.

**HI PÉNT TUD.** A teljes játékosok serege idén is előre generált karakterek közül választhatva tesztelhet a játékot. Sokakat megígértek az ún. petek. A megígért, illetve megszűnt lények irányíthatók (parancsok: támadás, követés, várakozás stb.), és a hunter karakterosztály által még szintet is lépnék. Az, hogy a karakterosztályok milyen állatot idomíthatnak, illetve idezhetnek meg, szintén szintfüggő lesz. Jó tudni, hogy a sárkány nem „beast” kategória, így nem érdemes vele próbálkozn.

Szintén sokakat elcsábítottak a druidák, akik maguk alakulhatnak át (shapeshift) állatokká – pl. holló (uta-

zóforma, gyorsabb), medve (harci forma, erősebb), illetve kisebb felderítő lények (adott környezetben nem feltűnő lény – nyuszi, patkány, mókus stb.).

Bár a játékban még mindig él az automikus ténnyel, garantáltan senki nem fog tévedni vagy elvesni harc közben! Karaktereink fejlődésüknek megfelelően egyre több különleges képességet használhatnak majd, amire szükségük is lesz a csaták során. Például a gyógyítás menete is megváltozott. Már nem nyakalhatjuk folyamatosan a gyógyítalokat, mint a Diáblóban. Jelenleg bizonyos időn belül csak egyszer kortyolhatunk varázsszót, és egy csatában egyszer használhatjuk esetleges elsősegélynyújtó képességünket. A továbbiakban társainkra kell majd támaszkodunk (mivel pap még nincs bejelentve, marad a druida és a sámán), illetve ha túléljük az ütközetet, pihenünk kell. A fizikai regeneráció folyamatát az alvás valamint az étkezés is gyorsítja majd.

**VIZUÁLIS BÜVÖLET.** A WoW motorja képrálatosan jeleníti meg Azeroth világának hegyeit és völgyeit, csodálatos vidékeit... Kalandozásaink során labirintusok, temetőket, elsüllyedt hajókat, látszólag elhagyott romokat és föld alatti csatornákat fedezhetünk fel (csaknem százezer, a Blizzard által „mikro-labirintus”-nak keresztelt helyszín lesz a játékban!).

És mindez csépet sem steril, a világ flórája és faunája mindent benépesít. Lápteinkre vadállatok riadnak, az árnyas erdőben madarak repdesnek, a csatornában patkányok neszeznek. Egy szóval, a World of Warcraft szebb, mint valaha, és jelenleg akadozás nélkül fut a következő konfiguráción: P-III, 800 MHz, GeForce 3!

**IGÉRETEK.** A birodalomban rendszeresen lesznek GM-ek (játékmenesterek) által szervezett események.

A WoW szervereit körülbelül 3-4000 játékos kiszolgálás fenntartja.

A hatalmas városok jóval nagyobb szerepet kapnak majd annál, mintsem hogy csupán találkozási helyet kínáljanak a játékosoknak, és lehetőséget a vásárlásra. Itt is találhatunk majd labirintusokat (csatornarendszerek, katakombák), ahol harcolhatunk.

Erővel Stormwind csatornarendszerén például gondola bérletével gyorsíthatjuk barangolásunkat. Szintén ebben a városban léphetnek majd frigre Azeroth polgárai a Fény katedrálisában, melyet ilyenkor különleges dekoráció díszít majd, és lehetőségünk lesz az ehhez kapcsolódó műtárgyak tárgyak beszerzésére is.

A tenger közlekedésben használhatunk hajókat is. Ám előfordulhat, hogy ezeket kalózok támadják meg. A zeppelinek támadóiról még nem meséltek.

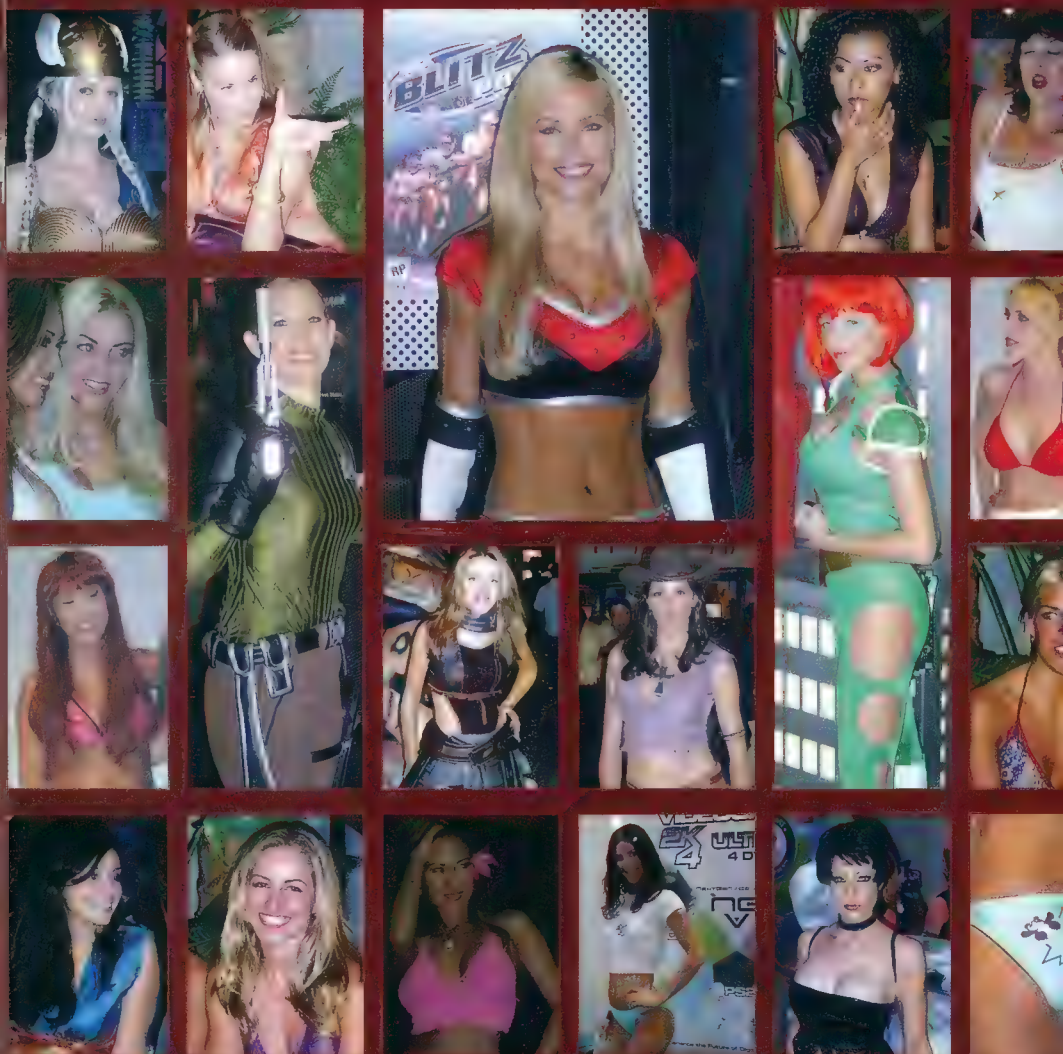
A zsákmány elosztásának rendszerét mindig a kalandozó csoport vezetője választhatja majd meg.

**CSITÍTÓ SZAVAK.** Sokan megkerestek már a World of Warcraft kapcsolatban – faggattok, aggodtok, izgulok. A Diablo 2 aktív játékosoktól rengeteg zokszó érkezik, nem hisznek ebben a világban, félnek a bugoktól és a több ezer kalandozó aktív játéka után felmerülő gondok megoldatlanságától, mert nap, mint nap tapasztalják a Diablo 2 hibáit, melyeket a fejlesztők oly soká orvostak. Mit is mondhatnék, én hiszek abban, hogy a WoW esetében ez nem fog előfordulni. Már csak azért sem, mert ez a szolgáltatás jár majd nekünk, hiszen mindezer hónapról hónapra fizetni kell, ami fedezi nemcsak a patch-ek, de a belső folyamatos fejlesztések költségeit is. Ha elegen leszünk... de ettől félttem legkevésbé a Blizzardot, hogy nem lesz elég játékos, csak győzők öket szerverrel. Hiába a City of Heroes lett az idei show MMORPG-je, mindannyiann tudjuk, hogy Azeroth világára sokkal többen lesznek kíváncsiak, csupán meg kell majd őket tartani. Ám a siker nem csak a Blizzardon múlik majd, hanem rajtunk, játékosokon is. **Lily**





# Ε3 - ΒΕΒΙΚ



# HÖLGYEK

## ELŐSZÖR

**Hello mindenkinek! Új rovatot indítunk a Gamer hasábjain, mely remélhetőleg elnyeri tetszéseteket. Igyekszünk olyan információkkal szolgálni bizonyos témákat nagyító alá téve, melyek a játékok karaktereinek tulajdonságaival, azok megformálásával, vagy egyszerűen a „miért jó, vagy miért rossz?” kérdéseket feltéve kutakodnak. Nem szeretnénk nagyon behatárolni a témákat, hiszen e sorozat nektek későzl, úgyhogy amennyiben kérések van valamivel kapcsolatban, ne habozzatok jelezni a szerkesztőség-nek!**

Az első témának a női karaktereket választottam, azok közül is az ismertebbeket, és csak a PC platformon elterjedteket. A CD-ROM elterjedése óta ugrásszerűen megnőtt a lehetőségek tárháza a szinkronizálásra és a multimédiás betétek sűrítésére a játékokban, ez evidens. Nem írnék erről részletesen, hiszen korábban már rengeteget olvashattatok róla, mégis megemlíteném, hogy nagy szerencsénk a mai játékok már alapvetően fontosnak tartják, hogy minden egyes dialógust rögzítsenek, lehetőleg minél élethűbben és megragadóbban. Ezáltal a készítők sokkal mélyebbe és hitelesebbé tehetik a karaktereket. Igyekeztem a kivesézett lánykák szinkronhangját is megtalálni, ezzel is öregítve hírnevüket. (No, nem sebészeti beavatkozásról van szó, azt majd Brazíliák elvégzik egymáson a Törd-del, ha nagyon kíváncsiak a hasnyálmirigyre :) Nem mindig jártam sikerrel sajnos, több hölgy elérhetetlen szinte bármely információ-csatornán. Azért így is sikerült rálelni pár érdekességre, remélem, csámcsogtok egy jót, vagy megjegyeztek pár dolgot, mert ne feledjétek, bármikor visszakérdezheti Vágó Pityu a mézsárszékben. Nem szaporítom tovább feleslegesen a szót, bele-vágok a plasztikai műtétbe!

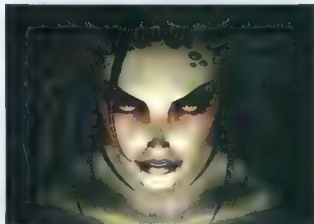
### SARAH HERRIARD StarCraft

Kozdjuk rögtön egy olyan bétivel, aki minden téren izgalmasnak tekinthető. Így maca, akit minden RTS-rajongó már kívülről (esetleg belülről is) ismer. Sarah Kerrigan, az első hölgy, a Blizzard tálatásában. 1998 óta kétségtelenül az egyik legmarkánsabb és leghétköznapiabb női karakterré vált. Aki játszott a StarCrafttal és a Brood Warral,

nyilván kájan mosollyal, bólogatva helyesel a magazin hasábjai felett, könnyekkel a szemében, melyek a jóból gonosszá vált „hentes görli” történetét idézik fel. A játék kirobbanó sikere a 3 választható fajnak, a remek találásnak, de elsősorban a páratlan történetnek volt köszönhető. A „pengekirálynő” annyira sikeres lett, hogy a Brood War kiadású lemez borítójára már ő került. Az egész sztorit egymaga elvitte a hátán. A Blizzard mámorra öltetes kreatúrájával máig tart: a StarCraft: Ghost játék, mely hamarosan megjelenik, hasonló, ámbátor teljesen más személyiséggel rendelkező karaktert szerepeltet. (Hasonló, mert ghost, ami Kerrigan is volt még az ember kampányok alatt szerelemben esve Jim Raynorról. Tudjátok, rózsaszín szívecskék, megiegy... De ez most nem a romantikus regényfuzetecske sorozat, arról úgyis hamarosan beszélék még...)

Kerrigan negatív karakter, mégis pont emiatt marad meg sokak emlékezetében jobban, mintha jó ügyért harcoló női hős lenne. A jelen cikkben görcsö a vált leddik töredéke, pontosabban kettő darab áll a sötét oldalon, azaz próbál borsot törni a jobbik célért harcoló játékosok orra alá. Személyes kedvencem mégsem Kerrigan, hiába ő a felvezetés, hanem a párja, akiről később lesz szó. (Megsúgom: Shodan az, a System Shock 2 isten-nősége...)

A Blizzard nem bízza a véletlenre Kerrigan megformálásának másik felét sem, tehát a hangját is körütekintően választották ki (a rengeteg effektzések persze szükséges volt a Zerg kampányhoz). Ezzel sem adtak lehetőséget arra, hogy e hihetetlenül jól eltalált külsejű és személyiségű maca a nem megfelelő hangon cincogjon. Romba döntött volna



mindent és mindenkit. (Az eladásokat elsősorban, de sejtethető, nem ez lett a helyzet. 1998 első felében a StarCraft 15,7 millió dollárt hozott. Megelőzték a Deer Hunter csúscsragadozót az akkor féléves mérleg szerint, ami kb. annyit tesz, mint ma lesöpörni a The Sims éppen aktuális kiadását a listák éléről.)



Sarah szinkronhangja az a Glyniss Campbell Talken, akit már a Diabólóból (ki ne tudná, hogy szintén Blizzard-projekt) ismerhettünk pár szemfülesebb (inkább fülesebb) játékos. Igen, jól gondoljátok, az egyetlen választható, női nembe tartozó ljaszmester hangját Glyniss szolgáltatta. A karrierje azonban nem itt indult, énekelgetett korábban egy rock zenekarban, rögzített dialógust több, gyerekeknek szóló multimédiás kiadványra, de ami a legmeglepőbb, sikeres lánónév is vált az elmúlt 3 évben. A StarCraft munkálataival egy időben már írta a My Champion (Én hősöm) című regényét, mely a Romance Writers of America (RITA)



2002-es „legjobb első könyv” díját el is nyerte. Később ezt még 3 folytatás követte. Nem rossz teljesítmény... Saját bevallása szerint tovább szeretné folytatni a hangszínészeti, rengeteg levelet kap StarCraft-rajongóktól, a legkedvesebb hobbija mégis az utazás marad. És valljuk be: nem sajnáljuk tőle, igaz? A cikk motívója akár lehetett volna az is: „Akinék ilyen hangja van, rossz ember nem lehet... De Kerrigan esetében, talán mégis.”)



#### RYNN

##### Drakan I-II.

Rynn már pozitív hős, ízig-vérig kalandvágyó nő, akinek mellesleg zsebsárkánya van. Az igazság az, hogy nem tudom, randiznék-e valaha olyan lánnyal, aki, ha bármikor fűtyt egyet, odarepül egy többszoros monstré tűzokádó főemlős, aki ráadásul beszélget is gazdijával. Ugyanakkor annak is megvannak az előnyei, hogy bármikor simizhet sárkánnyal bármilyen szankciók nélkül. Elégge megviselne szerintem bárkit egy ilyen légyott, és akkor még nem is beszéltem arról, hogy Rynn hajlamos akkora fegyverekkel mőresre tanítani a rosszfiúkat, amelyek önmagukban majdnem akkorák, mint egy jól megtermett férfiember és a buzogánya. No persze, mindezt Rynn még el is teszi valahova a farszobába. (Mint Leisure Suit Larry az 5 gallonos szódásopoharat a mellyébe :)) Egyzovála a Surreal Software programozói egy kicsit éles jellemű, de kiegyensúlyozott, „kissé” Lara Croft-hoz hasonló hőst teremtettek vele. Nincs is szebb, mint amikor egy túzról-

pattant lányka, akinek nem szólhat be senki, házi-sárkányán lovagolva bármikor és bárhol harcba elegetedhet bárkivel, s szóheti egyre bonyolultabb a történet szálait...

A Drakan nagyon kellemes 3rd person (nézathátam) akció-kalandjáték volt, a második része már csak PlayStation 2-re jelent meg. PC-n az első rész sajnos nem lett akkora durranás, mint konzolon, de legalább itt is nagy figyelmet fordítottak a megfelelő szinkronhang kiválasztására. Rynn hangja Jocelyn Cammack, aki csak a Drakan sorozathoz volt hajlandó a mikrofon elé állni, fő hívatása ugyanis a filmszakmában keresendő. Az 53-ik Cannes-i Filmfesztiválon 2000-ben egy általa rendezett film igen előkelő helyen vezett a rövidfilm kategóriában. Dicséretes próbálkozás, sajnos képet sehogyan sem sikerült előtűnom a hölgyről, így marad a Rynn modell, melyet a Surreal Software Core Design-os marketingalapkra helyezve jelentetett meg ezzel is kopipntva a már emlegetett Lara Croft stílusát.

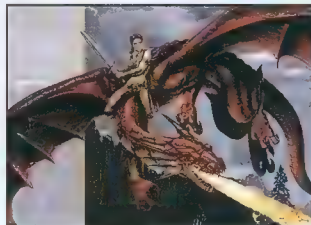
Erről jut eszembe, többen jelezték internetes fórumokon, hogy csakis azért nem jön be nekik Rynn, mert nincs csipője. Tény, hogy a fejlesztők a legutolsó pillanatig állították a hősnő „paramétereit”, de mivel már nagyban tombolt a megjelenésekor a Lara Croft-láz, úgy döntöttek, hogy a sok szilikon és a formás alak mindenképp kell. Sajnos ezzel a húzással a csipő valóban kicsit magasra került, ha egyáltalán van szegénymennek olyan.

Egy biztos, pozitív képet mutat, hogy a designerek valóban a fantasy világot kívánták erőltetni, és nem a szexualitásra helyezték a hangsúlyt, mint Lara marketingesei. Vannak még csodák! Ennek nyomán, az akkori szemmel nézve (1999) a 240000 eladott példány nem is volt rossz belépő a fejlesztők számára.

gialtal és még sorolhatnám mennyi minden képében. Film is készült már a játékból Angelina Jolie főszereplésével, sőt, a második rész hivatalos trailere is éppen mostanában kezdik ellopni a mozikat. Lara történelmet írt, és jól gondolja bárki, aki úgy érzi, hogy a 3rd person típusú játéktílus a Tomb Raider sorozat miatt lett igazán felkapott. Hogy mennyit adtak el a Tomb Raider sorozatból? A legpesszimistább becslések is 30 millió eladásokat emlegetnek, az pedig még gombócból is sok... Sokan a női Indiana Jonesként emlegetik Larát. Ezzel én is maximálisan egyetértek. A női játékmoldalkalmazása frissítő üdéséggel robbant be a piacra, amit azóta többen megpróbáltak túlszárnyalni, eddig sikertelenül. Lara szexszimbólum és életforma lett rengeteg ember számára. Itt nem csupán a 15 év alatti korosztályra gondolok, hanem a vénebbekre is. (Nyálcsorgatás szindróma :) A véletlenül hasonló nevű Lara Weller volt az első hivatalos, hús-vér Lara modell. A barátja kifejezetten örült neki, hiszen már hosszú ideje szerelmes volt Lara Croft karakterébe. Persze később kiderült, ez csak egy marketingfogás volt, nem játszott közre semmiféle szerelem, de a konyhára jól hozott miss Wellernek. Azóta jó pár hölgyke megkapta a hivatalos Lara Croft pacnit az életrajzába. Hiába, keresni kell az igazit... :)

A sorozat következtében egyre erősebb, okosabb és intelligensebb Lara Croft két szinkronszínésznő hangját használta fel eddig.

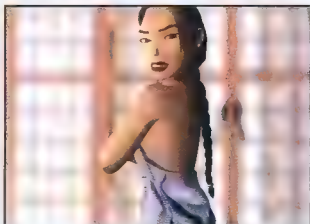
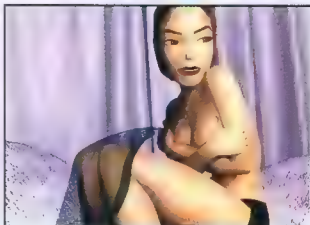
Az első részben még nagyon kevés digitalizált szöveget találhatunk, hiszen a 3D korszak ép indulóban volt még csak, és a Tomb Raider I. DOS alá jelent meg először. Ennek ellenére a választékos, úrias Lara hangot Judith Gibbins vokális adottságai tükrözték a legjobban, aki egészen véletlenül Martin, a Core Design egyik programozójának a



#### LARA CROFT

##### Tomb Raider I-V.

És íme a legnagyobb sztár, Lara Croft, csak emlegetni kellett! Nincs olyan egyén, aki a számítógépes játékiparban valamennyire jártas, és ne ismerné Lara Croft, azaz Tomb Raider franchise sikerét. 1996 óta Croft kisasszony több ezer fiatal vágyálmaként lebeg mindennapjaik felett poszter, plüssfigura, matrica, hordozható termos, túlélő felszerelés, teljesdoboz, törülköző, papucs, ener-





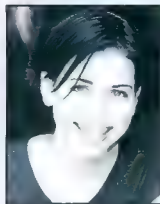
testvére. Judith nem sokat mutatkozik a nyilvánosság előtt, hiszen véleménye szerint ártana a szexi és dögös Lara Croft imázsának, mely eleve nem él a legtöbb játékos képzeletében.

Többször volt rá példa, hogy nem hitték el, valóban ő „Lara hangja”, így kénytelen volt a legelhíresebb mondatot idézni, mely már maradéktalanul meggyőzte a kételkedőket: That's not right, go back to the beginning, and try again...

Judith a harmadik részig adta a hangját a sorozatnak, amikor a 39 éves, Derbyshire-ben (Anglia) élő balett tanárnő és színésznő helyét Jonell Elliott, egy sokkal tapasztaltabb szinkronszínész vette át. Tény, hogy Jonell referenciái mutatósbabak voltak, mint Judith-éi: szerepelt reklámokban, több rajzfilmben is, sőt, rádióműsoroknak is sűrűn adta segítségül hangját. Újabb munka érkezett el hát számára: Lara Croft. Ezen a ponton a rajongói tábor kissé megosztódott; egy emberként kiáltottak fel az eredeti hang szimpatizánsai, mikor a Core Design vezetőségének döntése kiderült: továbbra is Jonell Elliotté marad Lara hangja, hiába szerették volna többszáz ezren, hogy Judith Gibbins szívatérjen a Tomb Raider: Angel of Darkness epizódban.

Érzésem szerint Judith Gibbins belefáradt a folyamatos interjúkba, melyeken egy hatalmas Lara Croft poszter mögött kellett ülnie, és úgy válaszolnia a kérdéstengerre, hogy nem láthatóak személyesen (saját kérésére). Sohasem gondolta, hogy a Tomb Raider sorozat ekkora siker lesz, és már

azt is túlzásnak tartotta, hogy van olyan emberi lény, aki valóban úgy gondolja, hogy Lara létezik. A leggyakrabban feltett kérdés pedig már a könyökén jött ki az interjú folyamán... Így hangzik: Hozzám jónél feleségül?



#### VOICE

##### Bloodrayne

Rayne ismét csak olyan hősnő, akivel semmi esetre sem találkoznék. Változott az álláspontom, inkább eltöltök Rynn-nel egy hátmasszázs estét, minthogy egy sikátorban összefussak Rayne-nel, aki valószínűleg csak annyit mondana: „Helló! Várj csak egy kicsit, mi az ott a nyakadban? Jaaa, hogy az én fogaim? HAMMI!”

Nekem attól a pillanattól kezdve leeresztették a gumikacsát, annyi szent!

Mivel a Bloodrayne még meglehetősen új játék, Rayne még nem annyira ismert karakter. A szintén nézdahátam stílusú programban a kis lobogóshajú vámpír ügynöklédit alakít, aki a lassan küsző történetben hentes össze-vissza mindent, amit ér. A program még Gamecube-on is megjelent – a Terminal Reality átportolta mindenhol, amin van kijelző és gombok –, ennek ellenére az eladások még mindig nem érték el azt a szintet, amely a fellegekbe emelhetné a céget, de még nem is telt el fél év a megjelenés óta (PC), hogy pontosabb adatokkal tudjak szolgálni.

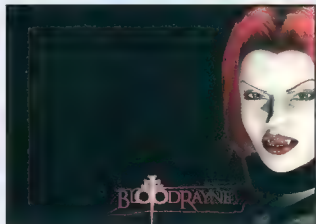
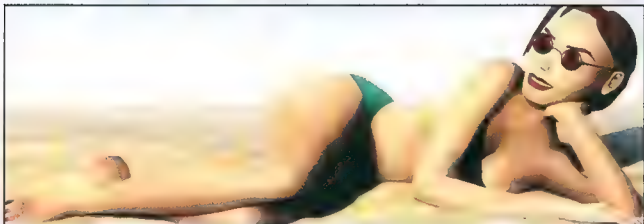
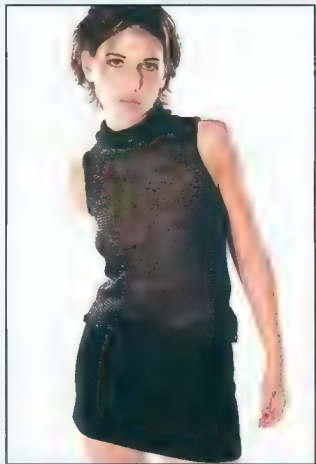
Rayne is szexi lett, Feng Zhu, a Blur Studiosból percek alatt összedobta a concept-artot, amelyet a designerek azonnal át is vettek, és belecpanították az Infernal Engine-be, amely a Bloodrayne-t hajtja. Feng Zhu szerény referencialistája a következő cégekkel bővült az elmúlt évek során: Sierra Entertainment, Lucasfilm Ltd., Microsoft és még sorolhatnám, de felesleges, ez a 3 cég is elegendő a hölgy keresettségének és kvalitásának jelzésére. Az említett Infernal Engine érdekessége, hogy a szkriptrendszer, a pályaeépítés mind Xboxon, mind Gamecube-on, mind PC-n egyaránt működik, az utolsó szög is

pont ugyanoda kerül, ahová a másik két platform esetében.

Rayne hangához az egyik legszebb (saját véleményem) „voice over” hölgyikét szerződtették le, azt a Laura Bailey-t, aki korábban csak a Dragon Ball Z rajzfilmsorozatban szerepelt a hangjával, emellett látható volt pl. a nálunk is vetített Walker: a texasi kopó tévésorozatban, azonban a manga networkon raklapnyi háttérképet, asztal témát, és meztelen fotó... ööö... dedikált fotót találtam róla. Remélem, a grafikus valamelyik fincsibb képet teszi be, akkor TI is mondhatjátok, hogy: - Ööö, hűűűűű, ááááá, lih-lih...

Ennyi fért az e havi termésbe, igyekeztem össze-sűriteni a 3rd person karaktereket a mostani számba, így legközelebb már igazi kalandjátékos felvágottat kaphattok, aztán később remélem, lesz szó a férfi karakterekről, továbbá tervben van jó néhány meglepetés, de ehhez kell a TI segítségetek is! Kérlek Titeket, hogy új rovat lévén ne habozzatok bombázni a szerkesztőséget véleménye-tekkel! Lily kifejezetten szívesen fogad levelet bármennyit, bárkitől... Igaz? :)

Legyetek jók, egyetek rendesen és igyatok sok szörpöt! ■ ->FLATLINE-



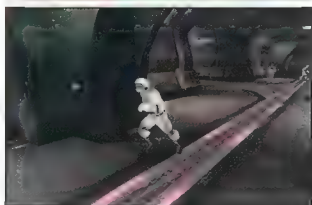
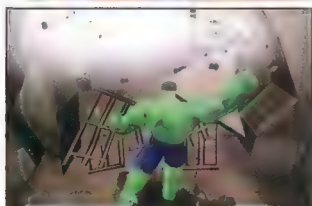
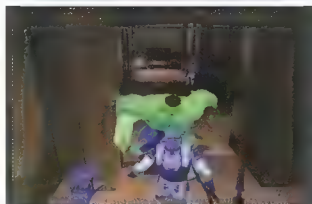




# THE HULK

Fejlesztő: Radical Entertainment ▶ Kiadó:

A képregényhősök mostanában igen gyakran bukkannak fel a film-vászonon, ha pedig így tesznek, az rendszerint a megfelelő videojáték kiadását is maga után vonja – mégpedig az összes lehetséges platformon, hogy minél szélesebb tömegekhez juthasson el. A múltban nem mindig örülhettünk a tömeggyártott alkotásoknak, de szerencsére kedvező tendencia mutatkozik a minőséget illetően, s lám, az X-Men „Rozsomákja” után a zöld óriás, Hulk is egészen jól sikerült akciójátékban osztja a pofonokat.



**A FILM SZTORIJA UTÁN EGY ÉVVEL.** Hulk kis- sé ormótan egyénisége természetesen az „ütöm- vágom” műfajba illik bele, ez nem is lehetett kérdés- es, viszont a Radical dicséretétől legyen mondván, hogy remekül felismerték, miként lehet a főhős át- alakulását a lehető legjobban kihasználni. A fékte- len tombolás így csak az egyik – persze azért na- gyobbik – része a játéknak, ugyanakkor a program egészen más arcát mutatja, amikor Bruce Banner- ként, azaz hétköznapi halandóként kell megoldan- nunk feladatokat. A The Hulk csak felületesen kap- csolódik a hamarosan bemutatásra kerülő mozihoz, az alkotók sokkal inkább a képregényből merítették az ihletet – nyilván ezért is választották a cel-sha- ded grafika által nyújtott színvilágot. Hulk alappro- blémája persze változatlan, azaz győgyírt keres a „betegségére”, amelyet a gamma sugarak okoztak. Ha valaki nem tudná, miről is van szó, a Marvel Comics képregényében Bruce Banner a gamma sa- garak elő szövegre gyakorolt hatását vizsgálta, ami- kor a laboratóriumában kisebb baleset történt. A sugárzásnak elméletileg meg kellett volna ölnie a kutatót, de ehelyett a Bruce-ban rejtőző szörnyeteg lett aktiválva – így jött létre Hulk. Azóta, ha Bruce nem tud megállni parancsolni az indulatainak, elő- tör belőle a szörnyeteg.

Hulk mellett persze megjelennek a játékban a lé- nyegesebb mellékszereplők is, így helyenként Bru-

ce barátjójáért, Betty Ross-szért kell aggódnunk, ugyanakkor tartanunk kell Ryker tábornoktól, aki szuperkatonák létrehozására kívánja felhasználni a gamma sugarakat, valamint meg kell küzdenünk a titokzatos erő eredeti tulajdonosával, a Leaderrel. A játék sztorija egy rémálommal kezdődik, amely- ben tanulmányozhatjuk Hulk küzdőtechnikáját, és amelynek hősiünk néhai mentora, Crawford pro- fesszor hívása vet véget. A prof szerint egy bizo- nyos Gamma Gómb a gyógyszer Bruce betegségé- re, ezért a második pálya arról szól, hogy be kell lőni a laboratóriumba, amelyet időközben meg- szállt a katonaság – természetesen Ryker tábornok parancsnoksága alatt. Hulk természetével persze ne- ház lenne észrevétlenül bejutni, meg amúgy sem célszerű a laborban törni-zúzni, ezért erre a mun- kára csakis Bruce Banner a megfelelő...

**AZ EGYSZEMÉLVES HADSERED.** A fentieknek megfelelően tehát a játék kétfajta pályából áll. A címhez méltóan kb. 80%-ban Hulkot irányítjuk, és igen szórakoztató csatepatétkban egy egész hadosztály katonát gyepálhatunk el. Az óriásunk erejét nagyszerűen kamatoztathatjuk a tereptárgyak meg- ragadásával, és letéphetjük a falakról a vascsöve- ket, hogy aztán azzal oszthassuk a jónépet, avagy konténerekkel is agyonüthetünk bárkit. Kár, hogy az ilyen alkalmi fegyverek hamar széttörnek az



igénybevételről. No persze, magát az ellenséget is használhatjuk fegyverként, hiszen bárkinek a grabancát megragadhatjuk, és egy-egy illetőt a tömegbe hajthatunk. Hulk alapfegyverével sem rossz, mert az ütések „izzíthatók”, és kombózással is van lehetőség. Ha pedig még ezt sem tartanánk elégségesnek, Hulk még az átlagosnál is jobban öröngöghet, mert hogy a „düh” kijelző harc közben folyamatosan töltődik, és ha az betelik, akkor féktelen tombolásba kezdhetünk. Például Hulk tapsolása – ami alapesetben csak megszokott és idegesen lebénítja az ellenséget – ebben az állapotban földrengéssé ér fel. Hulk erőfőlténye eleinte nyilvánvaló: a katonákat úgy hajgálhatjuk, mint nalmi rongybabákat, ám a játék vége felé egy súlycsoporthoz kerülnek az ellenfeleink velünk.

Kezdetben csak mutáns kutya terük le hősünket, hogy aztán szétmarcangolják, de az esemény bonyolódásával gamma-kezelt harcosok is előkérülnek. Ebben pedig az a legjobb, hogy ahány ellenféltípus, annyiféle támadás, sőt annyi Intellectus. Az egyszerű katonák csoportosan támadnak, míg a mutánsok nem hadnak vissza a szemtől szembeni harcra. Hulk alakját pedig nemcsak a lépteinek dübörgése és a hörgése teszi féltelmentesnek, hanem az is, ahogy az ellenfelei reagálnak rá. Amikor egy nagyobb csoportból kiszemelünk egy katonát, és már lecsapni készülünk, az illető pánikszzerűen maga elé teszi a kezét, s már csak a többiek támadnak. A játék végén mellesleg az is nagyon frankó, hogy amikor az ellenség bázsza összeomlik (a legtöbb akciójátéknak ugyebár egy ilyen omlás jelenet a vége), a velünk együtt bennrekedt gamma-harcosok már nem azzal vannak elfoglalva, hogy elintézzék minket, hanem a saját bőrküket mentik, és így mellesleg megmutatják nekünk, merre van a kiút. Természetesen néhány főellenséggel is számolnunk kell, melyek kétszeresen megkeserítik az életünket. Nem elég, hogy extra élettel rendelkezik (az egyiküket pedig még csak meg sem üthetjük közelről, mert elektromos-szédű), de mindegyiknek két élete van, és rossz szokásuk, hogy visszatérnek.

**TÖBBET ÉSSZEL.** Amikor épp nem Hulkkal tombolunk, akkor kalandos epizódokat élhetünk meg Bruce-t irányítva – az ilyen pályák teszik ki a játék fennmaradó részét. A kalandok abban merülnek ki,

hogy észrevétlenül kell maradnunk, azaz bujkálnunk kell a tereptárgyak takarásában, át kell osonnunk alvó kutyák mellett, és így meg kell keresnünk dolgokat. Egy ízben álruhában is máskézhátunk, de az örök olyankor is vannak olyan éberek, hogy közelről hamar kiszúrják az ismeretlen kollégát. Noha Bruce – mint behatól – nem igazán ér Solid Snake nyomába, azaz trükkökben nem tud alkalmazni figyelemelterelést, de azért ezek a részek is egészen szórakoztatók.

Ha észrevesznek minket, nincs sok esélyünk, lévén Bruce nem bokszbajnok, és a fiatal tudóst könnyen lecsapják, mint a taxiórát. Egy-egy ellenfelet még talán elpáholunk (Bruce leghatásosabb támadása, hogy bukfenccze elsodorhatjuk az ellenfelet), csakhogy általában a katonák párosával jár-öröznek, nem szólvá arról, hogy a kültéri helyszíneken a pástázó reflektorok fényébe tévedve a távolabbi örök is riasztva lesznek. A bujkálás közben ládák tologatva építhetünk magunknak feljárók, valamint egyes számítógép-termináloknál hackerként is helyt kell állnunk. Utóbbi mozzanat egyszerű kis logikai feladványként jelenik meg: a játék egy véletlenszerűen generált kód számjegyeit és betűit keveri meg, és nekünk azt úgy kell határolni ki, hogy lépésenként mindig csak két számzedsó betű/számjegyet cserélhetünk meg.

**HULKBÓL HIFOBV A SZUFULA?** A játékban végül is nagyjából benne van az, amit a témából ki lehetett hozni, de azért maradhat némi hiányérzetünk. Kicsit talán lehetett volna több külső helyszín, mert idővel szinte már egybemosódik a sok egyforma folyosó, és a földalatti bázis ugyanolyannak tűnik, mint mondjuk a börtön, de a helyszínek még így is pofások – legfőképpen pedig szétörhethetők! Ha Hulkkal ugunk egyet, már csak attól is berepedezik a talpa alatt a követ. Gyakorlatilag valamennyi helyiség reptárára törhető, az ablakokon könnyedén átgázolhatunk, és lépten-nyomon méretre igazíthatjuk az ajtókat. Rengeteg törmelék generálódik, ami ugyan viszonylag hamar eltűnik, de a grafikus motor teljesítménye még így is szép, amely még az átlagos PC-ken is kellő sebességgel pörög. Az új fordulatokat ismertető videók szintén nagyon hangulatosak, amelyeken egyébként Bruce az eredeti hangján (Eric Bana) szólal meg. A háttérzenék ugyancsak olyanok, mintha a filmet néz-

nénk. A 21 pálya legvégével új üzemmódokat is sorban nyerünk meg, s így a játék Challenge módján belül „ki bírja tovább”, „ki tud több ellenfelet kinyírni”, vagy „ki a legnagyobb vandál” játékokkal szórakozhatunk. Nyilvánvaló a szándék, hogy ezek növelni kívánták a szoftver szavatosságát, jóllehet ettől függetlenül azt azért nem feledtetik, hogy a Story mód vége kicsit ellaposodik. A brutális Hulk és az ügyeskedő Bruce váltogatása remek ötlet volt, de az utolsó pályákon már semmi új nincs, csak eszelős mennyiségű ellenség, és ráadásul még csak el sem futhatunk – nem úgy, mint a játék elején. No persze, azt el kell ismerni, hogy Hulk hívei úgysem fogymodnának ilyesmire, szóval aki tömni-zúzni akar, az megtalálta a megfelelő játékot.

■ V.Z.



## > ÉRTÉNELÉS

79%  
játékárny: 832/40  
kategórián belül  
összehas: 832/40

**PRO** A játékban végül is nagyjából benne van az, amit a témából ki lehetett hozni, de azért maradhat némi hiányérzetünk. Kicsit talán lehetett volna több külső helyszín, mert idővel szinte már egybemosódik a sok egyforma folyosó, és a földalatti bázis ugyanolyannak tűnik, mint mondjuk a börtön, de a helyszínek még így is pofások – legfőképpen pedig szétörhethetők! Ha Hulkkal ugunk egyet, már csak attól is berepedezik a talpa alatt a követ. Gyakorlatilag valamennyi helyiség reptárára törhető, az ablakokon könnyedén átgázolhatunk, és lépten-nyomon méretre igazíthatjuk az ajtókat. Rengeteg törmelék generálódik, ami ugyan viszonylag hamar eltűnik, de a grafikus motor teljesítménye még így is szép, amely még az átlagos PC-ken is kellő sebességgel pörög. Az új fordulatokat ismertető videók szintén nagyon hangulatosak, amelyeken egyébként Bruce az eredeti hangján (Eric Bana) szólal meg. A háttérzenék ugyancsak olyanok, mintha a filmet néz-

**Spiderman: The Movie**  
**X2: Wolverine's Revenge**





rátódó tudás is, e nélkül nincs fejlődés. Minden egyetemhez legfeljebb hét tudás tartozhat, értük azonban komoly pénzt kell leperkelnünk. Ez utóbbit a városaink között ingázó karavánok termelik (egy városból több is indulhat), illetve a templomokban kifejlesztett adózásból nyerjük attól függően, hogy mekkora területet birtoklunk az adott pályán. Az ipari kortól jeleik meg a hatodik alapnyersanyag, az olaj. A fekete arany nélkülözhetetlen a modern egységek (főként a légierő és a páncélosok) legyártásához. Eltérően a legtöbb stratégiától, itt a nyersanyagok soha nem apadnak ki, a munkába állított dolgozók számának csak a népesség korlátozása szab határt. Az alapnyersanyagok mellett 32 ritkaságlelőhely várja a vállalkozó szellemű játékosokat. Ezeknek a helyeknek (ménés, bolygócsorda, uránium, só stb.) a birtoklása komoly előnyt jelenthet a hadjáratokban. Gazdasági tevékenységként csak a városaink környezetében fejthetjük ki, ide húzhatjuk fel a hatékonyságot növelő épületeket. Ezek (fűrésztelep, olajfinomító, magtár stb.) alaposan felturbózzák a termelést, de minden városhoz csak egy ilyen épület rendelhető. Nem szabad megfeledkeznünk a különféle csodákról sem (14 különböző csoda felépítésére lesz lehetőségünk a skirmish pályákon), ezek felépítése ugyan rendkívül sok erőforrást igényel, viszont a hatásuk fenomenális (ráadásul látványnak sem utolsók).

**A TECHNOLÓGIA MINDENEN FELETT!** Hiába a stabil gazdasági háttér és az erős hadsereg, ha technológiailag lemaradunk a többi nemzethez képest. Éppen ezért kell bizonyos erőforrásokat elkülönítenünk a technológiai hátrányunk lefargására. Négy teljesen különböző területen fejleszthetünk: civil, katonai, kereskedelmi és tudományos. A civil területen történő kutatások határozzák meg azt, hogy meddig nyúljon a birodalmunk által ellenőrzött határ, illetve az adott pillanatban hány várost építhetünk fel. Építkezni csak az általunk uralt területeken tudunk; a cél az, hogy ezt a határvonalat minél jobban kitöljük. Abban az esetben, ha két nemzet határvonala találkozik, akkor lehetőségünk nyílik átmenni az ő területére, hogy ott legyőzzük a várost védő egységeket, majd addig löjük a várost, míg az semlegessé nem válik. Ekkor kezdődik az asszimilálás, ami hozzávetőleg két percet vesz igénybe, ennyi idő áll az ellenfelünk rendelkezésére, hogy visszafoglalja a várost (a települést és a birtokolja, akinek nagyobb serege található az adott területen). A beolvasztás után a város és a hozzá tartozó nem

katonai célú létesítmények a mi oldalunkra kerülnek.

Nagyon fontos terület továbbá a katonai fejlesztések részlege, ez határozza meg ugyanis a lakosok és a seregek maximális létszámát, valamint az adott kor új katonai technológiáihoz is csak bizonyos fejlesztések elérése után juthatunk hozzá. Kevésbé tűnik fontosnak a kereskedelmi részleg, de nem szabad alábecsülnünk ennek jelentőségét.

Ez a terület határozza ugyanis azt meg, hogy mennyi nyersanyagot gyűjthetünk be adott időegység alatt. Hiába mienk a legnagyobb farmrendszer az egész világon, ha a kereskedelmünk elmaradott, akkor a megtermelt javak nagy része pocskéba megy. Hasonlóképpen fontos a tudományos kutatás, mely permanensen csökkenti a másik három terület fejlesztésének nyersanyag-szükségletét, valamint lehetővé teszi új épületek, illetve technológiák alkalmazását. A fejlesztéseket a könyvtárban végeztethetjük el, és itt lesz lehetőségünk (megfelelő mennyiségű technológia kifejlesztése után) új korbá lépni (majd élvezni annak minden előnyét).

Az informatikai kor elérése, valamint a négy területen található összes újdonság kifejlesztése után négy iszonyatosan erős technológiát kapunk, ezek kifejlesztése azonban kisebb vagyonba kerül. Érdemes azonban rágyúrní ezekre a technológiákra is, mert olyan előnyökre tehetünk szert (működő csillagvédelmi rendszer, mesterséges intelligencia, világítanács stb.), melyek eldöntetik a háború kimenetelét.

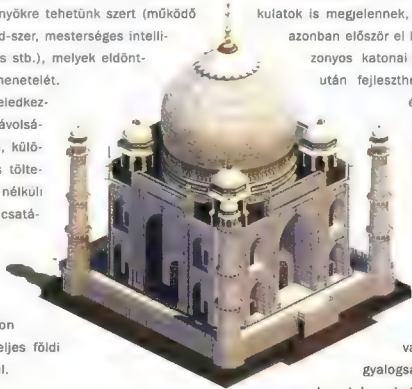
Nem szabad megfeledkeznünk a nagy hatótávolságú rakétákról sem, különösen a nukleáris töltetekről. Ezek és nélküli alkalmazása (egy csatában 10 atomcsapás), beindítja a láncreakciót, és látványos Armageddon keretén belül a teljes földi civilizáció elpusztul.

**HA HARC, HÁT LEGYEN HARC!** Amennyiben jól menedzseljük le a gazdaságunkat, akkor elegendő pénz és nyersanyag áll a rendelkezésünkre az elhúzódozó háborúk finanszírozására. A RoN-ban több mint 200 egymástól jelentősen eltérő harci egység közül választhatunk, köztük az adott nép-

csoport különleges egységeivel. A történelmi korok változásával új, fejlettebb harcoló alakulatok is megjelennek, ezek bevetéséhez azonban először el kell érniük egy bizonyos katonai szintet, csak ezután fejleszthetjük fel meglévő

és jövődó csapatunkat az új szintre. Őt, egymástól különböző haderőnemet különböztetünk meg (gyalogosság, lovasság, tüzérség, légierő, flottilla), ezek azonban tovább tagolódnak. A

gyalogságot a barakkokban toborozhatjuk, itt képezhetjük ki a könnyű, illetve nehézyalogosságot, továbbá az ljáásokat (a többi egységtől eltérően a gyalogosok hármas csoportokban jelennek meg). Ahogy azt a komolyabb stratégiai játékokban megszokhattuk, minden egységnek megvan a maga ellenszere, tehát az a tábornok, aki az ellensé-







ges lovasságot az íjászokkal próbálja meg feltartóztatni a nehézsúlyosság helyett, rövid időn belül állatgondozóként folytatja pályafutását. A modern korban az íjászokat felváltják a géppuskások, a nehézsúlyosságot a bazookások, a könnyűsúlyosságot pedig a rohamcsapatok. Nem tartozik szorosan ugyan a gyalogsághoz, de meg kell említenünk a felderítőket, a tábornokokat és a kémeket. A felderítők felelősek az ellenséges vonalak kikéreléséért, a ritka nyersanyagok minél előbbi felkutatásáért valamint a kémek likvidálásáért. Nem árt odafigyelni a kémekre, mivel bosszantó tulajdonságuk, hogy bizonyos egységeket megvesztegetnek, amelyek ekkor állnak a másik oldalra, és ellenük fordulnak. A megvesztegetésen kívül a kémek képesek informátorokat ültetni az ellenséges városokba, így első kézből származó információkat kaphatunk arról, hogy mi folyik a hátsószágban. Külön ki kell emelnünk a tábornokokat, akik a közelükben lévő egységeknek nagyobb védelmet, illetve különféle extra lehetőségeket biztosítanak. Ilyen például a beásás, a rejtőzködés vagy a lesből támadás. Tapasztalati



pontokat ugyan nem kapnak, de az erődben a képességeik továbbfejleszthetők, így nagyobb eséllyel vezetik harcba az embereiket.

Fontos szerepet kapott a lovasság is, itt is három különböző típust különböztethetünk meg. A lovas íjászok távolisági fegyvereikkel kiválóan alkalmasak a zavarkeltésre, a civil lakosság zaklatására. A nehézsúlyosság rohamának a löfegyek megjelenéséig nem sok ellenszere volt, talán csak a lándzsás egységeknek volt esélyük velük szemben. A könnyűlovasság kiválóan alkalmas a lovas íjászok előlődzésére, illetve megsemmisítésére. Külön csoportot alkotnak az ostromgépek, ezek nélkül a városok elfoglalása meglehetősen hosszadalmas és fárasztó. A légierő csak az ipari korban jelenik meg először, az akkor kétféle gépek még nem befolyásolják jelentős mértékben a harcok kimenetelét. De az informatikai kor lopakodó bombázói, korszerű vadászgépei és harci helikopterei bizony elődönthetik a csatákat. Külön kategóriába tartoznak a vízi egységek, itt is meglehetősen széles a választék (vitorlások, robbanóanyaggal megrakott kamikáze hajók, repülőgép-hordozók, rombolók, tengeralattjárók stb.). A szárazföldi támadásokban az ellátó kocsik nélkülözhetetlenek, ezek nélkül az egységeink az ellenséges területen folyamatosan sebződnek (csak abban az esetben, ha ezt a lehetőséget az ellenség már kifejlesztette) az utánpótlás akadozása miatt.

**CONQUER THE WORLD.** A történet-alapú hadjáratokat ugyan nélkülöznünk kell, viszont cserébe kapunk egy remek Risk-alapú hódító kampányt, amelynek során nincs két egyforma ütközet. Kezdetkor minden nemzet egyetlen tartományt bírtool, amely egyben a főváros is. Ezt elvesztve



bukjuk az egész játékot, a megszállt tartományaink az ellenfél birodalmát gyarapítják. Először még a szűz területeket foglalhatjuk csak el, de ne gondoljuk, hogy harc nélkül megszerezhetjük őket. Kisebb népcsoportok vertek tanyát ezekben a tartományokban, először ezeket kell leigáznunk. Később aztán szembekerülünk a terjeszkedni vágyó többi nemzettel is, ekkor kezdődik az igazi mulatság. Minden terület meghatározott értékkel bír. A tartományok leigázása után kaphatunk bónusz kártyákat, pénzt, ritka nyersanyagokat vagy új hadsereget. Személyes kedvencem a bónusz kártyák: ezek alkalmazásával jelentős előnyökre tehetünk szert a többiekkel szemben (technológiai előny kezdéskor, hatékonyabb nyersanyag-kitermelés, területek elfoglalása harc nélkül, csodák építése bárhol és így tovább). A területeken található ritka nyersanyagokból az egyes csatákban profitálhatunk is. Tegyük fel, hogy olyan területet foglalunk el, ahol komoly rézbányák működnek. Ilyenkor bármelyik csatában (anélkül, hogy lenne bányánk) automatikusan kapjuk a fémeket, illetve az ehhez járó





pénzt. Emiatt érdemes megszerezni azokat a területeket, ahol ilyen erőforrások találhatóak: nagyban megkönnyítik a későbbi csatáinkat. Az ellátó központok elfoglalása után új seregeket állíthatunk hadrendbe. Egy körben sajnos csak egyszer léphetünk, de ha olyan területet támadunk meg, mely mellett állomásozik saját seregünk, akkor néhány perc játék után az megjelenezik erősítésként. Abban az esetben, ha bekerítünk seregekkel egy területet (az erőfőlényünk kettő vagy annál több), akkor csata nélkül lerohanhatjuk a kiszemelt tartományt, ráadásul az adott körben még egyszer léphetünk is. A katonai erőfőlény mellett alkalmazhatunk diplomáciát is, megfelelő mennyiségű pénz ellenében a támadók ideiglenes tűzszünetet köthetnek velük, sőt a baráti országoktól akár még területeket is vásárolhatunk (így szerezték meg az amerikaiak az orosz kormánytól Alaszkát). A korok múlásával a civilizáció is fejlődik, fokozatosan haladunk előre a történelemben. Minél régebb óta birtokol valaki adott területet, annál erősebb védelmet tudhat magáénak. Abban az esetben, ha megtámadunk egy 8-as erősségű fővárost, akkor készülünk fel arra, hogy az ellenfél jól kiépített bázissal indít (farmokkal, bányákkal, katonai épületekkel), míg

nekünk meg kell elégednünk egy aprócska város-sal és egy könyvtárral. Teljes győzelmet csak akkor aratunk, ha a térképen lévő összes nemzetet legyőztük, és egyedül uralkodunk a Földön.

**ÉS VÉGÜL A TECHNIKAI RÉSZELETEK!** A 2D-s grafikus motornak köszönhetően (az Age of Kings erősen módosított motorját használja) a Rise of Nations gépigénye meglepően alacsony. A grafikára azonban így sem számíthatunk egyetlen rossz szót sem, bár kicsit visszalépésnek tűnhet a Mythology vagy a Generals után. A felbontást érdekes módon nem lehet változtatni, fixen be lett löve 1024\*768-ra, legfeljebb a színmélységen állíthatunk. A kameraforgatást nyugodtan elfelejtethetjük, a zoomolás lehetősége is kimerül három fokozatban. A grafikusok és főként az animátorok viszont valami hihetetlen munkát végeztek, szinte az összes egység rendelkezik valami egyedi jellemzővel vagy animációval. Az ostromgépek nem maguktól mennek a csatába, lovakat fognak be eléjük, úgy vontatják őket. A designerek még arra is gondoltak, hogy a különböző területen élő népcsoportok ne használjanak ugyanolyan vadászegységeket (a nyugati nemzetek modern vadászegységei az F-16-osra emlékeztetnek, míg a keleti harci

repülőket MIG-29 harci gépek után mintázták). Rendkívüli módon odafigyeltek a részletekre (az anyahajókról felszálló vadászegységek egyértelműen az F-18-asokra hasonlítanak). Külön ki kell emelnem a profi mesterséges intelligenciát, a gép mindenféle csalás nélkül rendkívül jól játszik (felveszi az ütközeteket, ezeket bármikor visszazéhetjük, akár az ellenfelünk szemszögéből is). A dologtalan parasztok kis ideig heverésznek, aztán elindulnak valami munkát keresni maguknak (befeznek a félbehagyott épületeket, megművelik az üresen álló farmokat, betöltik a hiányzó helyeket a bányában...). A gép nehezebb szinten bizony ki-méletlenül letámad minket, gyorsan porig alázza a felkészületlen seregeket. Szerencsére a fejlesztők nem voltak szívtelenek, ezért bármikor leállíthatjuk a játékot, sőt ilyenkor még parancsokat is osztogathatunk az embereinknek, akik azokat a játék elindítása után maradéktalanul végrehajtják.

Nagyon elégedett vagyok a Rise of Nations játékmenetével, szerintem az idei év egyik meghatározó stratégiai játékaival van dolgunk, különösen többjátékos módban domborít nagyot. Érzésem szerint ez lesz a legendás Age of Kings igazi utódja. Gratulálunk Big Huge Games, alig várjuk már a következő fejlesztéseket! ■ Mocsy



## > ÉRTÉHELES

grafika	92/25
zene/hang	12/5
animáció	10/10
kategórián belül	14/15
összesítés	8/5

**PRO** profin ötvözi a műfaj legjobb elemeit > elképesztő urajrázhatósági érték > példátértékű AI

**MINOR** grafikában és zenében láttunk már sokkal jobbat > hiányoznak a történet-alapú hadjáratok > az egységeink nem kapnak tapasztalati pontokat

## > CO BELLÉHELET

... ..

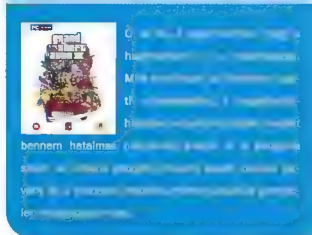
## > ARÉNA

Civilization II	45%
Empire Earth	36%
Risk II	85%



# GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Feljesztő: Rockstar North ▶ Kiadó: Rockstar (Take 2 Interactive) ▶ Web: [www.vicecity.com](http://www.vicecity.com)



Egy hófehér, partra néző hotel és pár karcsú, finoman lengedező páma árnyékában figyeled az előtted keresztülhúzó utat. A tenger felől fújó szélben lobog bő hawaii inged. Enyhé mosoly terül szét arcodon, ahogy felpillantva megfogják tekinteted a lemenő nap fényében strandon sétáló, bikinis babák. Intesz nekik, és öntudatlan asszociációval a közeli kanyarban álló klub felé pillantasz, ahol épp felvillóznak a neonok. Rádöbbsz, hogy lassan rádesteledik, és téged megvártnak. Nem szíveled a kését, s már ösztönösen megszorítanád a zsebedben lapuló boxert, ám ekkor feltűnik egy éjfékete Cadillac, melynek alját piros lángok díszítik. Díjazod, hogy ha pontosságára már nem is, de a stílusra legalább adnak. A kocsiból fiatal mesztic pattan elő, és hangos „Buenos Diaaaa!”-szal köszönt.

- Amigo! Elhoztam neked az év eddigi legütősebb természetét. Naggyon durva anyag, nekem elhiheted!

- Honnan?

- Ez valami új, azt mondják, skót cucc... tudom testvér, hülyén hangzik, de igggen minőségi, nem vicecelek.

- Hadd lássam!

- Hé-hé amigo, lassan a testtel, gyorsan a zsebbe! Csak 50 ám muchacho, ezt slámn visszaadja neked! Érted, kettőben árulom, de elhiheted, csak úgy üt be, ha mind a kettőt használod, tudod, én nem vicecelek az anyaggal!

Átpasszolod neki az 50 dollárt, lekezeltsz vele, megvárod, amíg beszáll, és tüzet okádó kipufogóját eltűnnek a szemed elől, majd elégedetten lepillantasz az anyagra. Hát ez az, ami, amitől már milliók függnek, csak ők másképp fogyasztják, mint ahogy te szeretnéd? Most végre a kezvedben, a megfelelő állapotban, és alig várod, hogy beköszög. Figyeled, ahogy a lenyugvó nap fényénél megcsillannak a korongok... s boldog vagy, mert látod rajtuk a feliratot: GTA Vice City.

Többsegünk fejében biztos lejártszódokat hasonló jeleknek, miközben a PS2-meglelenéstől számított fél év lejártát próbáltuk tehetetlenül sürgelni, s közben lázasan csaptunk le minden elérhető kis információmorszára. Efféle álom kísértett engem is a lemezek átvétele előtti éjszakán, holott a GTA3 – és kis hazánkban úgy tudom, nem vagyok ezzel teljesen egyedül – jelenlét hiányérzetet hagyott bennem köszönhetően valószínűleg annak, hogy csak a Mafia nevű játéktörténeti remekmű kétszeri végigjátszása után kerítettem rá sort. Élvezettel pörgettem ugyan a záró képsorokig, hisz magával ragadó voltát nem tagadhatja senki, ám ekközben nem tudtam szemet hunyni bosszantó hiányosságai felett, mint ahogy az emberek többsége. A Vice Cityt mégis a játékok messiásaként vártam, mivel minden létező forrás elrekeszhetetlenül áradzott róla – ám a hátsó gondolataim mégis a várható csalódás körül keringtek. Most, egy Countach-ban száguldova a pálmák alatt, Judas Priest szám ritmúsára dobolva a billentyűzeten azonban elégedetten bólintok. Ez az, amiről szó volt.

Azok kedvéért, akik játékos pályafutásukat ennek a számnak a megvételével szándékoznak újra indítani, összefoglalom röviden, hogy tulajdonképpen mi is az a Vice City, és hol található. Először is: teljes árú, teljes értékű, stand-alone, jelenleg műfajnev nélkül álló játékiprogram, tehát nem kiegészítő, de nem is folytatás, vagyis tökéletes aranytojás a tyűkből. A Rockstar ezzel a ravasz koncepcióval gyakorlatilag elérte, hogy ne támasszunk ugyan folytatástól elvárt követelményeket, ám fizessük ki annak árát, és mindemellett eszünkbe se jusszon a száukat húzni a boltok polcainál az esetleges elrontottságtól félve. Skót cucc. Hogy Vice City hol helyezkedik el, az már összetettebb kérdés. Mágneses formában remélhetőleg a merevlemezeden – valódi városként azonban sehol, ellenben nyilvánva-



lóan párhuzamba állítható a floridai Miami Cityvel. Újabb hibátlan megoldás – rávezető név, ám saját fantáziára bízott, a játékmunkához passzoló, kötöttségek nélküli pályatervezés.

Liberty koszos, lélekietlen metropoliszával ellentétben a '86-os Vice a hedonizmus földrajzi megtestesülése. Vidám, élénk színek, forró napsütés, hús tenger, zsi-bongó klubok, csendes kiskocsmák, forgalmas korzók, vagy magányos, pálmákkal beárnyékolt kis szigetek – az élet ilyen szemléletű élvezetének minden kelléke adott, poligon-illúzióba öntve. A látvány persze változatos, az említett sztereotip városrészeken túl a szükséges felhőkarcoló - ipartelep, villasziget - nyomorregyed, repülőtér (Escobar International) - roncslelőp ellentétek itt is megtalálhatók, ám a hangulatra elsődlegesen az előbb vázoltak jellemzők. A tervezés korrek, sok óra játék után is találni még felfedeznivalót, az útonalok a valóságnak megfelelően nem mindig „felhasználhatóak”, és a város felépítése is logikusnak hat. Ellenben a méretére tett ígéretek (2-szer akkora lesz, mint Liberty) a marketing legaljasabb formáiból valók – nyilvánvaló hazugságok. Az általános vélemény szerint épphogy elérik azt, de sokan még ebben is kétkednek.

Felülemelkedve az ígéretekkel való kötekedésen azonban beláthatjuk, hogy így is bőven elférünk, és ez a város az egyik leghangulatosabb, legélhetőbb és legélvezetesebb virtuális játszótér, amelyet valaha is alkotnak. A játék introja és outroja egyaránt azt sugallja, hogy Vice City igenis létezik és lélegzik – az ember pedig furcsán az arcade játéktípus irrealis kellei el-elénre képes ezt magában, mélyen elhinni. Az immár



valóságosabb képet festő forgalom (mások is gyors hajtanak, szabálytalankodnak), a körülöttünk mozgó, néhol bandákba verődve beszélgető, parton napozgató, nyugodtan sétálógató vagy épp a rendőrlő menekülő civil társadalom már-már egész életzerű illúziót kelet. E társadalom tagjainak megformálása is különösen sokat tesz a '80-as évek üdülő-, neon- és pálmavárosának átéléséért: a kispályás betűdszerek fazonok, a saját kultúrájukat importáló bevándorlók, a hívalkodó öltönyökben grasszáló „üzletemberek”, a frissen öntudatra ébredt diszkósok, de különösképp a (sajnos igencsak low-poly) feneküket bájosan billegető bikinis csajok – görkoris és sima kizserelésben egyaránt – profin maguk közé rántanak.

Sajnos a „valóság idilljébe” beavatkozva a pocskék Al-nak köszönhetően első nekifutásra zavartan térhetünk észhez székünkön a billentyűzetet és az egeret markolva. Bár az általános alapskriptek (pl.: a kocsi rá-lövés és az egyből nyílt agresszív leereagálása) fejeződik a GTA3-hoz képest, az önálló cselekvési és helyzetfelismerő képesség azonban vajmi keveset. Különösen mókás az a példa, amikor a rendőrlő egy bűnözőt, a mentő pedig szíriánáza siet a helyszínre, és feléleszt, mire a rendőrlő ismét lelővi, s ez így megy addig, amíg mi az egész társaságot kollektíve a másvilágra nem küldjük. Szánalomra méltók némelykor a kocsijukból kipendített taxisok is, akik versenyt futnak a többi utassal, hogy velünk, az ő elfo-pott autójukban funkciózathassák magukat valami véletlenszerű célig. Mindezek tetejébe már lassan nihet, hogy az esetek 90%-ában ellenfeleink csakis légvonalban próbálnak megközelíteni min-



ket – egy hosszabb kerítés, netán egy 180°-ban elforduló lépcső már maga az élet megoldhatatlan problémája. Ezek után meglepő, hogy kicsiba pattanva a processzorvezérelte műagykak mennyivel jobban megállják a helyüket. A forgalmat kerülgatve ránk és társaikra egyaránt figyelve képesek szagoldozni – már ha nem szől közbe hirtelen egy fa. Erre rövid dicséret azonban csak felkészítés volt a legnagyobb elmarasztalásra: a PlayStation 2 egyre irratóbb fogatékosságainak hála, gyakorlatilag csak az él körülöttünk, amit éppen látunk. A perfrénánkból kikerült autók, gyalogosok megszűnnek létezni, és ha újból odapillantunk, valószínű, hogy már egész más környezettel találjuk szembe magunkat. Ennek egyetlen előnye, hogy változatlanul lehetséges egy ideig ide-oda forgatva a fejünket megfelelő kocsit kapunk, ám ennél sokkal számottevőbb a jelenség illúzióromboló, játékelményt károsító hatása. (Akadt rá példa, hogy molotov-kockét készülő a tömegbe hajtani felemeltem a fejem a megfelelő szög megtalálása végett, ám mire elhajítottam, a tömegnek már híre-hamva se volt – és nem azért, mert meglátták, mire készülök!) Egyik lyuk azonban itt foltozza a másikat – a program ellenséggenerálása is hasonló elven működik. Ha a rend-







őr nem tud átjutni a kerítésen, hát csak forduljunk el: rajzol 6 egyet belülré. Azonban ezek a hiányosságok, bármennyire is súlyosak, pont annyit vannak le a program értékéből, amennyit a végleteknél látsz: 2 pontot. Ugyan mindez botrányosan összecsapott, ám végeredményében mégsem befolyásolja számottevően a kiemelkedő játékélményt.

S hogy miben áll annak kiemelkedése? Nos ez a legfontosabb kérdés, és egyben az, amit a GTA betűhármasa hosszú évek óta megbízhatóan szavatol: akkor és azt tehetünk, amit csak akarunk, és most e kijelentés sokkal inkább igaz, mint az eddigi részek bármelyikében. Bepattanhatunk a '80-as évek egyik autósodájába, és észvesztve száguldhathatunk a forró aszfalton, de ha Jockey Ewingot szeretnénk alakítani, szögletes církálókkal, tekintélyt parancsolóan is végignémpolygathatunk a városban. Kontrollunk örömteli módon immár a kétkerekűkre is kiterjed: Harley-k nyergében lobogtathatjuk a hajunk, versenymotorokkal hasíthatjuk a zselet a forgalomban vadul manőverezve, crossmotorokkal ugrathatunk háztetőkről háztetőkre, vagy egyszerűen csak roboogzhatunk

egyet, amúgy szolidan. Technikai és játéktechnikai jelentősége azonban ennél jóval nagobb a repülő járműveknek, melyekkel végre a tér minden iránya szabadabb válik számunkra. Ha úgy tartja kedvünk, minden nap meghajolhatnak majd a pálmáknak a helikopterünk rotorjai alatt, és meglepetten tekinthetnek fel az utca kis pontjai, ahogy hidroplánunkkal elsuharunk felettük.

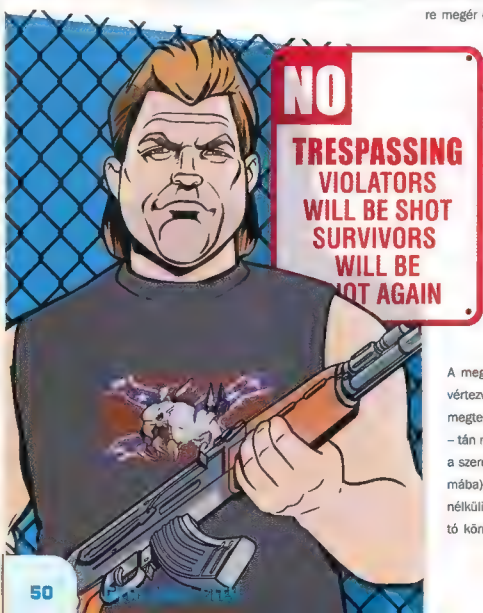
Persze ha vezetés helyett pusztán belvárosi öngézésre vágyik elfojtott lelkünk, ennek sem szab gátat semmi. Szinte az összes fegyver beszerezhető az eldugott helyek alapos átkutatásával, de persze meg is vásárolható temérdek boltban (az összes Libertyben fellelhető szolgáltatás mennyisége Vice Cityben meghatványozódott, és újabakkal egészült ki). S ha a fegyverünk már a kezünkben, kedvünkben randalírozhatunk, ameddig csak a rendőrség (fokozott fékezhetetlenség esetén az FBI, majd a hadsereg) le nem kapcsol – ez pedig megfelelő technikával hosszan elhúzható. A legsebbe jelenetek persze a vezetés és a duhajkodás összeházasításából születnek, de ezt már felesleges is eszetelmem. Ellenben a fegyverek átdolgozott rendszer megér egy rövid misét. Míg a GTA3-ban kizárólag a nagy fegyvertípusok egy-egy típusfegyverét foghattuk a kezünkbe, most minden egyes kategória alá 3-6, míg a közelharci készségek körébe tíz eltérő eszköz tartozik, ami összesen 31 különféle fegyvert eredményez. Több mint elég, még úgy is, hogy egy osztálynak egyszerre mindössze egy példányát tarthatjuk magunknál. Örömteli fejlődés a tárák számon tartása is – bár az újrátöltés teljesen automatikus, mégis közelebb kerülünk egy fokkal a valósághoz.

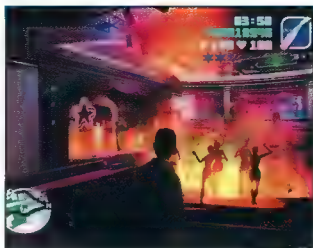
A megfelelő járgányokkal és stukkerekkel felvértezve tehát miénk a világ, szinte mindent megtehetünk, ami ma ebbe a stílusba belefért – tán még többet is (anéki, hogy átcusznának a szerepjátékok sokkal összetettebb univerzumába). Itt minden csak az önfeléd, korlátok nélküli szórakozásról szól, amelyhez élőnek ható környezetet asszisztál. A most megtapasztal-

ható szabadság minden eddigi kezdeményezést felülmúl az akciójátékok terén, és előrevetíti azok jövőjét.

Persze mit sem ér a szabadság, ha egy idő után nem tudunk vele mit kezdeni. Bár az azonnal vállalható, élvezetes mini-mókák száma jócskán megnőtt – az újság hátsó traktusában részletesen taglalom őket –, ám ezek inkább csak hozzátesznek valamiképp ahhoz a szabadsághoz, mintsem hosszú ideig szavatolják élvezetét. Az igazi, tartalmas szórakozást a történet fonálán való haladás jelenti – és nyugodtan állíthatom, e téren is óriási a fejlődés az elődökhöz képest. A túl kíváncsiak számára a hátrébb megbújtó végülagszerű részletesen feldolgozott és sztorit és annak minden mellékzálát, itt inkább csak az alapszituációt, a küldetések jellegét és az azokból levonható konklúziót ismertetném. Thomas Vercetti alakítjuk, aki jellemében még csak véletlenül sem emlékeztet Angélo névrokonára. '86-ban, 15 év letöltött szabadságvesztés után eszében sincs megváltoztatni addigi életvitelét. Első munkája során, melyben mindenkorí főnökének, Sonny Forelinnek bonyolítana le egy kokain-átadást, csapdába csalják, s csak ő és az akció megszervezésében közreműködő ügyvéd maradnak életben – pénz és anyag nélkül. Kettejükre hárul a feladat, hogy a besúllás helyszínén, Vice Cityben felderítsék, ki ültette fel őket, és vissza is szerezzék tőlük a jussukat, mielőtt Sonny haragja utolérne őket. Eddig semmi különleges, a csavart és annak okát Tommy jellemében kell keresnünk. Anthóhúsnak ugyanis megelégette, hogy mások helyett vigye vásárra a bőrt – a gonosz kolumbiai drogbáró és a pénz a játék első harmadának kézre kerül, ám nem vándorol tovább a Forelli családhoz. Ezentúl Mr. Vercetti lesz az, aki ugráltat másokat, ő lesz az, akinek fizetnek, ő lesz az, aki irányítja az al-és felvilágot egyaránt!

Lényeges elméleti újtás, hogy igazából nincs véruinket szomjazó, vagy bosszúért küldő főellenség, mint például Catalina legutóbb. Az érdekei és hatalomvágya által mozgatott Tommyt megszemélyesítő gyakorlatilag mi alakítjuk a főgonoszt, aki átvág másokat, kilöki a kórforgásból a nem kívánt személyeket. A GTA3-hoz képest, ahol mindenki arra használta, amire akart, majd áttaposott rajtuk (és mi is ugyanilyen lelketlenül nyitjuk ki ex-megbízóinkat), s ahol főhősnünk mindezt legfeljebb egy vállrándítással volt képes leereágni,





a motívációktól fűtött, rámenős és éles nyelvű Tommy órási előrelépés. Persze ez a karakter nem csak egy néma szerencsétlenhez képest jelent fejlődést – igaz, a részletes megformáltság csúcspontjától még így is messze van –, de bármelyik konkurens akciójáték mellett megállítja a helyét, ahogy a sztíri összes többi figurája is. Bár mindegyik megformáltság a '80-as évek lucatfilmjeinek tipikus alakjaiból merít, és így jellemik némileg egyoldaliak és eltúlozotok (forró agyvíz, diktatórikus hajlamokkal megvert drogbaró, gyenge idegzetű, meghunyászkodó, de folyamatosan fontoskodó ügyvéd, magát legalábbis az ahivág legnagyobb pisztolyhősnének beállítani próbáló, ám mindössze szávaiban temperamentumos bevándorló, buda, nagymelű pornóbaba...), de az ehhez kapott tulajdonságokat legalább remekül kijátsszák...

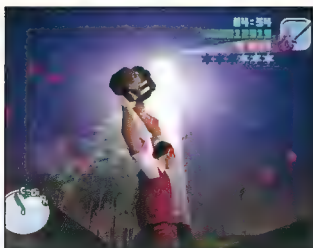
... a zseniálisan megrendezett átvezető animációkban, melyeket a játék egyik legjelentősebb pozitívumként írhatnak le! A háttérben zajló apróságok, a karakterek gesztikulációi, de főleg hihetetlenül eltálat szövegek tökéletesen elkápiák a '80-as évek filmjére jellemző stílust, és kategóriájukban gyakorlatilag minden felülmúlnak (a Mafia egész más hangulatot ragad meg, nem sorolnám ebbe a kategóriába). A szövegekben meghűződó, néhol nagyon harsány és gyenge, néhol pedig alig észrevehető, de akkor hasfalszakasztó poénok szinte folyamatosak. A '80-asok „kemény-gyerek” poénjai a jóval kifinomultabb, ironizáló humorral nyakon öntve egyszerűen elképesztő eredménnyel járnak: ennyit még biztos nem nevettem akciójátékot! Rengeteg a kissé nyersebb, képi poén is – elég csak északra megfelelő távoiból felpillantani az egyik monumentális, Washington Beach-i hotel frontjára. Sok GTA3-ra történő utalást is felismerhetünk – a filmstúdióban

például díszként felépítve ott áll Luigi bárja a vörös-lámpás negyed egy részletével, de az a jelenet, melyben Donald Love a folyamatosan megalázott tanítvány szerepében feltűnik, sem semmi. Órákat lehetne eltölteni a Vice Citybe épített humor gyöngyszemeinek felmértetésével, de ha egyszer a Rockstar már eljuttatta ezeket sokkal jobban, nem érzem bűntemnek másodkézből, igencsak mérsékelt hatással átadni őket – ez is egy ok, amiért ki kell próbálni! A meglepő az, hogy a folyamatosan adagolt humor mellett a történet mégsem veszti el komolyságát – nem érezzük úgy, hogy egy vigátékban komédiázunk.

Márpedig küldetések közt is igen vegyesen akadnak komolyak és komolytalanok – összességében változatosabbak, eredetibbek és jóval korrektebben felvezettek (köszönhetően ugye a kiváló videóknak). Továbbra is vezetnünk és lövöldöznünk kell, ám mindig más és más körülmények között, s annak pontos tudatában, hogy mit is tesznek. Fantasztikus ötlet, hogy hatalmunk kiterjesztésének érdekében ingatlanokat vehetünk, és ha az ezekhez kapcsolódó újabb küldetéseket teljesítjük, rendszeres jövedelmet hoznak. Rajtuk múlik, mit mikor vásárolunk meg, és mikor kezdjük fialtatni őket – ám kicsit keresztes teszt szabadságunknak, hogy szinte 100%-ukkal végeznünk kell, ha a történet befejezésében részt kívánunk venni. Így módon tehát valamelyest a melléküldetések is kötelezőkké válnak. Általában mindegyik feladat más élmény, nem lehet rájuk húzni, hogy egy kaptafára készültek – és ez tekintélyt parancsoló számnak (kb. 90!) ismeretében igen elismerésre méltó teljesítmény. (Sajnos az alternatív megoldások száma nem áll egyenes arányosságban az általános játékelmény nyújtotta szabadsággal – sokszor kényszerülünk a fejlesztők ál-

tal kijelölt pályára.) Szavatosság tekintetében tehát alanyunk élen jár – egyéni tempótól függően Vice City akár hetekig, és egyeseknek talán hónapokig is folyamatos szórakozást nyújthat.

A pozitívumok és a negatívumok közti szabályos hullámlást fenntartva jöjjen, aminek jónie kell: a látvány. A PS2 erősen korlátozott képességei minden téren rányomják a bélyegüket a programra, és természetesen e terület a leghangulsúlyosabb. Bár a GTA3 – akon szemmel nézve az újdonság varázsa miatt elfogadható, mai szemmel nézve már-már jeszítő – grafikai színvonalát a Vice City jócskán felülmúlja, a textúrák továbbra is roppant életlenek, mosottak, bár minőségük eléggé széles skálán mozog. Akadnak a PC-re szülőtek szintjét megúto, de egészen csmány darabok is. A különböző fény-árnyékhatásoktól sem fogjuk hasra vágni magunkat – többségük változatlanul egyszerű lightmap. A külső helyszínek láthatóan butítottak az újonnan megjelent számos, és egész csinos belső térhez képest – látszik, hogyha a PS2 hardvere meg tudná hajtani, ez a Renderware valamivel többre lenne képes – és rengetegszer éreztem, hogyha a program egy kicsit is szebb lenne, sokkal mélyebben át tudnánk élni, ám ha hozzá szokik a









A Disney-Pixar páros nevével fémjelzett rajzfilm várhatóan a karácsonyi szezon egyik sikerfilmje lesz a hazai mozikban, a számítógépen azonban a legifjabb játékos korosztály már most a Nemo névre hallgató bohóchal nyomába eredhet.

A számos platformokért jegyző Travellers Tales fejlesztésében megjelent 3D ügyességi játék mellett egy loginkább az activity center kategóriába sorolható program is napvilágot látott, kimondottan a négy-öt éves játékosokat megcélozva.

**SZABADÍTÁSOK HI NEMŐTI.** A történet alapja természetesen itt is azonos a mozifilmével, Nemőt, az ifjú bohóchalat egy bűvár ragadja el apja gondoskodó uszonyai közül, hogy a nagy korallzátony vidám vízei helyett egy fogorvosi váróban álló, giccssekkel telezsúfolt akváriumban élje le életét. Az abszolút pesszimista, és némi paranóliától sem mentes atya viszont igencsak erőt vesz magán, és fia nyomába ered. Rövidesen társága is akad, egy szép, nagy, színes hal, Dory személyében, aki a vígjáték egyik legklasszikusabb szabályának megfelelően az infantilis optimista személyiség megtestesítője. Az első és legfontosabb nyomot a bűvár elhagyott maszkja jelenti, amiből megtudják, hogy a gaz halrabló sydneyi illetőségű, tehát Nemót is ott kell keresni.

Mindeközben az akváriumba zárt Nemo sem pihen, miután fáradságos munkával megbarkázzák a már korábban beköltöztetett tengeri lényekkel, aktívan

munkálkodni kezd szabadulása érdekében. Talán nem áruk el túl nagy titkot azzal, hogy a történet vége felhőtlen happy endbe torkollik a mesék jó szokása szerint.

**NÉGYÉVESEKRE SZABVA.** Az Underwater World of Fun nehézségét, sőt egész kezelését a fejlesztők valóban a négy-öt éves korosztályra szabták. Már maga a főmenü is a lehető legegyszerűbben, pusztán ikonokkal kezelhető. A többgyermekes családokra gondolván a film mellékszereplőinek képei különböztetik meg a felhasználókat, amelyek alatt az ifjú játékos mindig az utolsó félbehagyott feladat helyszínére kerül vissza.

Magukat a feladatokat pedig a halak közlik szép, tiszta, jól érthető mondatokban, és amíg a játékos el nem végzte azokat, addig türelmesen ismétlik is minden egyes alkalommal, mikor az rájuk kattint. Az teljes egészében az egérre bízott irányítást a kurzor színének, formájának megváltozása segíti. Az interaktív környezet a természetesen a szigorúan a feladathoz tartozó háttérképek és -szereplők mellett jó néhány apró poént rejtget. A nem túl koros játékosokat pedig egész jól elszórakoztatják az akvárium kívirágzó, gyümölcsöt hozó fái, a sziklákon megjeleníthető rajzok, vagy a Mr. Universum versenyzőt megseggyenítő pózokban feszülő tengeri csillagok.

A játék támasztotta kihívások is a már sokat emlegetett célközösség képességeihez lettek igazítva. Hol egy öt-hatlehetes labirintusban kell megfellelni valamely elköborított halacska, majd a kijáratot, máskor az egér mozgásával kell a teknősöket kerülgetni a tengeri áramlatban, vagy épp az akvárium vízforgatóját kell lebénítani a megfelelő alakú kavicsok belepöckölésével. Tekintve, hogy a feladatok elsőpró többségükben inkább logikai jellegűek, a játékos próbálkozásai alkalommal nekirugaszkodhat egy-egy tróba elvégzésének, nincsenek életek, nem kell visszalépni, ha nem sikerülne elsőre megoldani a feladatot. Képi világára és hangjaira egy rossz szót sem lehet szólni, játék képmétyi gyakorlatilag csak annyiban különböznek a filmből kölcsönzött átvetető animáció-

któl, hogy a szereplők a játékos utasítására mozdulnak és beszélnek, valamint nincs a kép alsó és felső szélén fekete csík.

**SAVANVÚ A SZÖLŐ.** A játék tehát ideális lenne arra, hogy az öcsit vagy a srácokat igazán összebarátkoztassa a számítógéppel, különösen az egér kezelésével. Az egyetlen „apró” gondot az jelenti, hogy a halak által adott információk és utasítások mind egy szálal ékes angol nyelven hangzanak el, tehát egyedül csak azok boldogulnak vele, akik már legalább a nagycsoportot tapossák egy angol nyelvet is keményen sulykoló különleges óvodában.

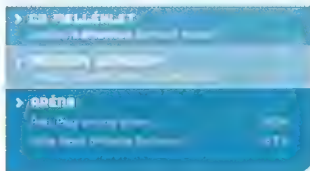
A másik kicsit nehézkes dolog a játékkal kapcsolatban az időzítés, legalábbis ami a hazai időpontokat illeti. A mozikba ugyanis a filmes „vetésforgató” megszokott jó félélés késéssel kerül majd bemutatásra az USA-ban már javában vetített mozi, a hivatalos információk szerint december 18-án. A játék története a film ismerete nélkül pedig kicsit töredézett lesz, annak ellenére, hogy az egyes feladatok között több perces animációk vezetnek át a játékokat. ■ **SCHNEIDER**

## » ÉRTÉKELÉS



**PRO** Szepen és gondosan dolgozott környezet! > a célközönségre szabott, átlátható!

**MINUSZ** Nyelv: nehézségek miatt egyedül csak kevés gyerek boldogul vele







# ENTER THE MATRIX

Nehéz helyzetben vagyok, hiszen több oldalról is nyomás nehezedik rám. Nem, nem arról van szó, hogy épp egy betonipar alá préselődvé írnám a cikket, hanem egész más fajta félelmeim nyomogatják a vészcsgőgőt folyamatosan az agyamban. Higgyétek el, nem könnyű az Enter The Matrixról írni! Minden irányból megosztott véleményeket hallok, van, akinek bejött a játék alapjául szolgáló film, van, akinek csak a játék, van, akinek egyik sem és így tovább. Annyit tudnotok kell, hogy majdnem az egész szerkesztőség Matrix-őrült valamilyen szinten, jómagam azok közé a szerencsés flekkók közé vagyok sorolható, akik az amerikai premierrel egy időben láthatta a fenomenális első részt. Lelkeseződésem nem hagyott alább az itthoni bemutató után sem, mégis, mire a Matrix Reloaded nem is olyan rég a mozikba került, vonakodva szántam rá magam a jegyvásárlásra. Ugyanazt éreztem a filmmel, mint amit az Enter The Matrix fejlesztőcsapatával kapcsolatban. Azt, hogy messze nem lesznek képesek maradandót alkotni abban az esetben, ha valaki nem szemellenzővel, hanem objektíven tekint a kész termékekre. A Shiny Entertainment megpróbálta a maximumot kihozni magából, mégis úgy érzem, túl nagy falet volt ez nekik. Hálás téma, sajnos a játék azonban nagyon harmatosra sikerült véleményem szerint.



Az ETM játékmínősége már akkor kérdésessé kezdett válni a Gamer számára, mikor hosszú hónapokon át egyetlenegy képet sem láthatott belőle a nagyközönség. Ez alapvetően nem rossz, gondoljak csak a Half Life 2-re. De a bajlós jelek mégis csak beigazolódní látszódtak. A Shiny fejlesztőinek a film miatt sokkal szorosabb határidőkkel és lényegesen kevesebb összegből kellett gazdálkodniuk, így az eredmény sajnos kritikán aluli lett. Itt jegyezném meg, hogy a film is eléggé rosszul indított a józanabb személyek gondolkodása szerint. Nem túl jó jel, ha egy nyúlfarknyi autós üldözéssel jelenet 60 millió dollárt emészt fel a költségvetésből. Erre nem lehet mit mondani, akármilyen isten CGI jelenet is volt az ominózus rész. Most azonban ennyit a filmről, nem szeretném tovább szapulni.

megteszi azt helyettem valamelyik kolléga, én amúgy sem tudnék elfogulatlanul nyilatkozni róla, hisz mérhetetlenül nagyot csalódtam. Lássuk hát a játékot.)

**SZTÖRI:** A történet szorosan összekapcsolódik a filmmel, gyakorlatilag kiegészíti, és mélyebbé teszi azt. Sok esetben izgalmasabbnak találtam a játék cselekményét, mint a filmét, ez szomorú, Niobe és Ghost bőrbe bújva játszhatunk végig egy körülbelül 8 óra tiszta játékidős gémet. Ők csak minimális szerepet kaptak a moziban, itt lényegesen többet megduchatunk róluk. Az, hogy melyik szereplőt választjuk, édes mindegy, az egyedül különbség a minimális pályabeli útvonallejtéréseken kívül az, hogy az autós részek során Niobét irányítva vezetni kell.

Ghost esetében pedig duplacsövűvel kell izgatni az ellenfeleket. Ugrálhatunk házról házra, kúszhatunk Trinityvel, elhelyezhetünk látványos sarokból indított, talpra felugrott, ugrás közbeni laptop-újrátöltés közben kiűzött halálos pontosságú golyót, tehát mindent, amit a Matrix filmek meg szokhattunk.

Az más kérdés, hogy mindez szórakoztató-e. A történet 4 nagyobb epizódból épül fel, melyek körülbélül darabonként tíz pályából állnak. Az epizódok a posthivatali, a repülőter, a csatorna és a befejező helyszínek takarják. Különösebb meglepetésre sehol sem kell számítani, a legemberközelebb helyszíni az első 10-20 pálya, itt még az iradók és egyéb emberkék által (vagy stílusosan a mátrix által) generált környezet dominál. Később a terep egyre jobban élragszódik a „valóságtól”. Csak néha szakítja csak meg a 3rd person szaladgálást a már korábban említett, végtelenig egyszerűsített autózvezetés rész, melynek semmi más értelme nincsen, csupán az, hogy új helyszínre vigye a játékost. Persze az egészre ne Need For Speed 6 szívnálvalon képzeljétek el, hanem sokkal inkább TGKKGMSAF-nak. Akí nem lenne jártas a szaknyelvben, annak elmondandám, hogy az rövidítés, amely a „több generációval korábbi konzolok grafikai megoldásait alulról súroló főmédvány” kategóriát jelzi. (Érted: kocka autó, végialap ház, ismétlődő környezet, mindez mosott textúrákkal...)

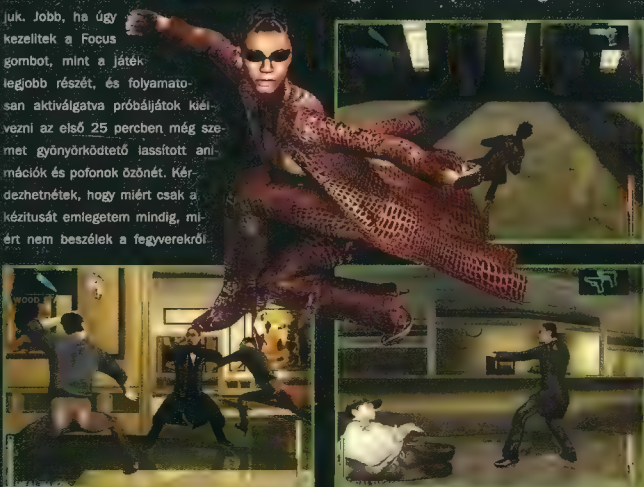
**GRÁFIKA, IRÁNYÍTÁS.** Ha már a grafikánál tartunk, megjegyezném, hogy ritkán látok ennyire fantáziátlan pályavezést és játékmotort. Nincsenek dinamikus árnnyékok, a karakterek futásai, mászásai, és alapanimációja mindennek nevezhető, csak történnek nem. A mászás egyenesen nevetséges. A karakterek porckorongsérves vaddisznót megszégyenítő vonagással próbálnak megmaradni az éppen megmászni kívánt objektumokon. Szörnyű! Sajnos tisztán látszik, hogy az ETM elsősorban konzolokra készült, ezt le sem tagadhatják, mégis bosszantó, hogy a magas hardware-igény ellenére nem voltak képesek sem a textúrákat nagyobb felbontásúra kódolni, sem pedig más, PC-n könnyűszerrel kivitelezhető dolgokat emberien megvalósítani. Egyedül a játék fő motívuma, a pozízkodás animációt sikerült látványosra megcsinálni, hál a motion capture-nek. Persze, ez sem jelent túl sok pozitívumot, hisz a motor gyakran hibásan számol, így sorra eltűnnek kezek, lábak, vagy a karakterek egyszerűen a levegőt ütik, a 4 méterrel arrébb álló ellenfél mégis összerogyik. Vajon tényleg ennyire nehéz közel hibátlanul működő textúra-poligon ütközést modellező rutint írni a motorba manapság?

Olyan fejlesztőkkel, akik az MDK-val és a Sacrifice-szal már bizonyítottak? Nem hiszem, hogy 15-20 éves és rugásanímációval a rajongók és a szórakozni vágyók ki lennének elégtve az Enter The Matrix esetében. Rádásul nem szükséges semmilyen „skill” a kung-fu mozdulatok elsajátításához, minden különösebb megerőltetés nélkül elő lehet csinálni azokat, pusztán az egérgombok nyomogatásával. A kamerakezelés, ha lehet, még kukába valóbb a megjelenítésnél, azaz szinte használhatatlan. Egyenesen a 3rd person nézet megcsúfolása az, ami az ETM-ben folyik. Nemrég teszteltem az X-MEN 2-t, aminek során már-már reméltem, hogy a legrosszabb kamerakezelést és egérhasználatot tapasztalhattam meg. Sajnos tévedtem úgy tűnik.

Akinek nincsen gamepadje, az meg fog szenvedni a véganimációért annyira szent. A játék még normál fokozaton is nehéz, akkor főleg, ha nem tudunk eltálatni senkit a kusza irányítás miatt. Gyakorlatilag a két egérgombot kell megjelyezni, meg az ugrást, továbbá a FOCUS gombot, amely nem más, mint az unalomig ismert lassítás. Igen, a Max Payne „Bullet Time” lamét visszatér, ezáltal egy Matrix játékban, ahol a lassított módban a karakterek képesek falon futni, nagyobbakat ugrani, és golyókat kerülgetni. Mindezt lassítás nélkül nem lehet, és nem is érdemes, mert nem látszaja semmi a hatalmas hant közepette, és amúgy is, ha már van ilyen funkció, miért ne használjuk. Jobb, ha úgy kezeltek a Focus gombot, mint a játék legjobb részét, és folyamatosan aktiválgatva próbáljátok kiélevezni az első 25 percben még szemt gyönyörködött lassított animációk és pofonok özönét. Kérdezhetnétek, hogy miért csak a kéziúsát emlegetem mindig, miért nem beszélek a fegyverekről.

Igen. Teljesen jó gondolat, csak az a baj, hogy a játékok 70%-a rosszul van beévező lövész-utánpótlási szempontból, így ritka eset, hogy az épp nálatok lévő fegyverek találatokat munciót. A fegyvereknek amúgy sincs sok előnye, mert nem lehet velük célozni. Erőli nem a programozók tehettek, nyilván konzolokon könnyebb célozni, de az tény, hogy egérral szinte lehetetlenség. Ha valaki oldalazni akar amellett, hogy az ellenfél fejére helyezi a célkeresztet, kizárt, hogy szerencse nélkül eltegyen láb alól bárkit is. Fejlesztés ugyúcsis, ne is keressétek. De ez nem is az a játék :) Amikor a rosszútki testén zödes számokat (tudjátok, a szokásos mátrixos számokkal) láttok villódzni, uccu neki, azonnal használjátok a kezetekben lévő fegyvert, mert olyankor a találatnak nagyon nagy az esélye. Tudom, hogy unalmasan hangzik, de sajnos ez a valóság. Nem csak csúnya, az Enter The Matrix megfogynem játszhatatlan is. Többre nem nagyon futotta a Shinyál, talán még az ügynökök elleni harcban pumpálódiók némi adrenalin a játékosok vérebe.

**AMI TETSZETT.** A kontés nagyon profi. A menürendszer, a filmjelenetek, az ötletes sztori (melynek a végét sajnos nagyon elszúrták, de nem lövöm le a pontot) és a zene az, ami korrekten nevezhető. A színészek, akik Niobét és Ghostot alakítják, teljesen átlagosak, se nem rosszak, se nem jók. Az engine által számolt átvetozt animációk igen jól eltálaták, de ezen nem is szabad csodálkozni, hisz a Wachowski testvérek meglehetősen sok időt töltöttek a Shiny stúdiójában. Megsemm lettek annyira büntetők, mint mondjuk a Metal Gear Solid 2 esetében. Ha a játékmotor többet tudna, és esetleg valami szépet is ki tudna préselni magából, lehet, hogy más véleményen lennék. Egyelőre nem ez a







helyzet. A részecskeeffektek megjelenésénél jók voltak, a köd, a füst, és a tűz szépen kivitelezett volt, akárhogy is használták fel őket. Nem értem, miért nem fordítottak ekkora figyelmet a részecskékre, más apróságokra is. Évek óta szembesült már a játékipar azzal, hogy a finom részletek adják el a játékokat, nem a nagygyűrt nyomott, ötletetlen monstre órák.

A zene szerencsére fenomenális. Az eredeti filmzenét egy az egyben átvették, és dinamikus, épp az akciós menükhöz mértén kapjuk vissza. Noha az első pár akció még mosolyra késztet, az összhatásban sajnos nem tud segíteni a grafika és az irányítás. Található a főmenüben egy HACK gomb, mely a beépített család az Enter the Matrixnek. Azok számára kicsit bonyolultabb lesz, akik sohasem használtak Linuxot, vagy akár DOS-t még a számítástechnika hőskorában. Itt lehet bedobálni fegyvereket a pályára, és rengeteg könnyűtárgy él. Biztos van, akinek tetszik, hogy csak, én nem érzem úgy, hogy a játékokban létjogosultsága kellene, hogy legyen a trainer funkciók.

**HAJÓSSÁGOK.** A játék sokak szerint rengeteg fagy. Én ezzel nem találkozom, de a hanggal voltak gondjaim. Szerencsére, elakad, karrog, kaffog, nem működik rendesen. Ilyenkor nincs más hátra, alt+4, és a játék újraindítás. Konzolos betegség, hogy nem lehet akárhol menteni. Csakis az adott pályaszakaszok végén tudunk rátapadni a save gombra. Feltételezem, tudnak annyira programozni a Shinyal, hogy képesek bármikor mentéslehetőséget belefűzni a játékba. Rádásul nem tartom indokoltnak a nagyon rövid pályarészek közötti töl-

tést, hiszen az össztextúramennyiség, amit az ETM használ helyszínenként, nem lehet több 32 MB-nál. Egész nyugodtan folyamatosabbá tehetnék volna a játékot, vagy ha azt nem is, le-

alább sebesebb varázsolhatták volna az adott szakaszokat. A minimum gépkonfiguráció is nevésséges ezért a grafikáért. A merevlemezkapacitás-igény pedig még mosolygatóbb, 4,3 GB telepszik fel, úgyhogy a CD-ket máris szét lehetett utána a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Igazán felhasználóbarát megoldás.

**LESZÉRT.** A lehetőség megadott, mégsem sikerült élni vele. Nem kétem, hogy a 4 millió eladandó példányból, mely kihúzza a kiadót (Atari, korábbi nevén Infogrames) a gödörből, szépen lassan elkel majd 2 millió is. Az eladások egyelőre 1 millió felett vannak, ami a nemzetközi reklámnak és természetesen a Matrix névnek köszönhető. Az is felpörgette az érdeklődést rádásul, hogy ez az egyetlen hivatalos Matrix játék a film megjelenése óta. Ez mindenképpen nagy húzóerő iránt mennyiségű rajongó számára, akár mennyire is gyenge a játék. Pont ugyanaz a helyzet, ami a film esetében most fennáll. Hiába kapja sorra a rossz kritikákat, hiába jönnek ki róla az emberek úgy, hogy firtognak, mégis bementek, megnézték, és ami a legfontosabb: fizettek érte.

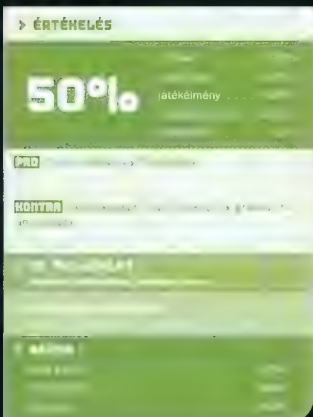


Csupa „HA” jut eszembe a játékkal kapcsolatban. Ha a grafika jobb lenne, ha nem sietik el a kódolást, ha nem lenne tele hibával, ha nem fagnak, ha nem lenne irányíthatatlan, ha nem sütné az egézőről a tesztelés... Akkor bizonyára hihetetlenül jó játékkal töltöttem volna el 8 órát. Sajnos fordított volt a helyzet, csodálom, hogy volt lelkierőm lenyomni. Igazán el szeretném venni a kedvetek ettől a játéktól, és

hígyték el, Hunor véleménye is ez, hogy egy kicsit erősítem magam abban, hogy nem csak én gondolkodom így. :)

Mindenki tudja, hogy az eredeti játékok magyar viszonylatban drágák, inkább vegyetek 3 középkategóriás játékot az ETM helyett. Ha összehasonlítjátok a képeket, ordít, hogy a maga

2 éves motorjával még a Max Payne is vizuális orgazmus az Enter the Matrixhoz képest. Remélem, lesz, akinek segítettem a döntésben, hogy meglegye-e magát vele, ugyanakkor abban is biztos vagyok, hogy a játék sokaknak tetszeni fog. Mindkét félnek jó szórakozást kívánok, akár megveszik, akár nem. ■ —= PLATINUM —=



## THE HULK

Játék közben keressünk terminálokat, ahol az alábbi kódok segítségével extrákat csaltathunk elő:

**SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR**

Az options menu „Code Input” tagja a következő kódokat fogadja:

<b>GMMSKIN</b>	sérthetetlenség
<b>FLSHWND</b>	Hulk kétszeres sebességgel regenerálódik
<b>ANGMNGT</b>	soha nem csökkenő teljes dűszint
<b>GRNCNTR</b>	koriátlan folytatási lehetőség
<b>HLTHDSE</b>	életerő-duplázás
<b>BRNGITN</b>	minden ellenség egészségiének duplázása (a kis mazókna!)
<b>MMMYHLP</b>	az ellenségek egészségiének felezése
<b>FTSTFRY</b>	azonnali halálössztás egyetlen találattal
<b>BRCESTN</b>	a fejtörők maguktól megoldódnak
<b>NMBTHIN</b>	rekordlista eredményeinek törése
<b>TRUBLVR</b>	minden szint játszható

Ezt követően a csalások az Options/Special Features/Cheats menüpontban aktiválhatók.

Akad néhány lehetőség, amelyeket a program indulási paramétereként lehet megadni. A szokásostól eltérően egy args.txt nevű fájlban kell ezeket elhelyezni, majd a megszokott módon indítani a programot.

Az egyszerű szöveges fájlba a következő paramétereket írhatjuk be:

<b>-fesoak</b>	engedélyezi az extrákat
<b>-supersoak</b>	mindent engedélyez
<b>-soak</b>	a játék közvetlenül az első szintről indul
<b>-lighthack, -window, -framerateicon, -drawcode,</b>	
<b>-nosound, -nocd</b>	

## RISE OF NATIONS

Üsünk „enter”-t játék közben, majd írjuk be a kódot:

<b>cheat pause [1 0]</b>	pillanattájl be/ki
<b>cheat sandbox [on/off/debug]</b>	kikapcsolja az ai játékosokat, és a térképen megjeleníti őket
<b>cheat safe</b>	biztonságot nyújtó fegyverek hevernek mindenfelé
<b>cheat diff [?:0-5]</b>	nehézségi szint
<b>cheat achleve</b>	megjeleníti eredményeinket
<b>cheat ally (ally[nemzet neve])</b>	szövetség a megadott nemzettel
<b>cheat peace (peace[nemzet neve])</b>	béke
<b>cheat war (war[nemzet neve])</b>	hadüzenet
<b>cheat meet (meet[nemzet neve])</b>	találkozó
<b>cheat human (human[nemzet neve])</b>	ai kikapcsolása
<b>cheat computer (computer[nemzet neve])</b>	vezérlés átadása az ai-nek
<b>cheat defeat (defeat[nemzet neve])</b>	„nemzethalál vízió”
<b>cheat victory (victory[nemzet neve])</b>	nemzet győzedelme
<b>cheat age (age[kor][nemzet neve])</b>	megjelenít vagy meghatározza a nemzet korát

<b>cheat bird</b>	vadmadár teremtése kurzorpozícióban
<b>cheat nuke</b>	atomcsapás kurzorpozícióban
<b>cheat reveal (reveal[1 0])</b>	térkép feloldás/ elrejtés

## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Játék közben írjuk be a kódokat:

<b>THUGSTOOLS</b>	minden első szintű fegyver
<b>PROFESSIONALTOOLS</b>	minden második szintű fegyver
<b>NUTTERTOOLS</b>	minden harmadik szintű fegyver
<b>ASPIRINE</b>	teljes egészség
<b>PRECIOUSPROTECTION</b>	teljes páncél
<b>FANNYMAGNET</b>	ragadnak rád a hölgyek
<b>YOUWONTAKEMEALIVE</b>	magasabb körzési szint
<b>LEAVEMEALONE</b>	nincs körzés
<b>ICANTTAKEITANYMORE</b>	öngyilkosság
<b>DEEFRIEDMARSBARS</b>	kövér test
<b>PROGRAMMER</b>	sovány karok és lábak
<b>STILLIKEDRESSINGUP</b>	véletlenül ruházat
<b>CERTAINDEATH</b>	cigli a szájlben
<b>CHEATSHAVEBEENCRACKED</b>	Ricardo Diaz
<b>LOOKLIKEALANCE</b>	Lance Vance
<b>MYSONISALAWYER</b>	Ken Rosenberg
<b>LOOKLIKEHILARY</b>	Hilary King
<b>ROCKANDROLLMAN</b>	Jez Torent
<b>WELOVEOURDICK</b>	Dick
<b>ONEARMEDBANDIT</b>	Phil Cassidy
<b>IDONTHAVEHONEYSONNY</b>	Sonny Forelli
<b>FOXYLITTLETHING</b>	Mercedes

## DIRTY HARRY

<b>TRAVELINSTYLE</b>	Blooding Banger
<b>GETTHEREQUICKLY</b>	Blooding Banger#2
<b>GETTHEREFAST</b>	Sabre Turbo
<b>GETTHEREVERYFASTINDEED</b>	Hotting Racer
<b>GETTHEREAMAZINGLYFAST</b>	Hotting Racer#2
<b>THELASTRIDE</b>	Romero's Hearse
<b>ROCKANDROLLCAR</b>	Limo
<b>RUBBISHCAR</b>	Trashmaster
<b>BETTERTHANWALKING</b>	Caddie
<b>BIGBANG</b>	közelj járművek felrobbanása
<b>MIAMITRAFFIC</b>	agresszív forgalom
<b>AHAIRDRESSERSCAR</b>	minden jármű rózsaszín
<b>IWANTITPAINTEDBLACK</b>	minden jármű fekete
<b>COMEFLYWITHME</b>	a járművek képesek repülni
<b>GRIPISVERYTHING</b>	könnyebb irányítás
<b>GREENLIGHT</b>	minden közlekedési lámpa zöld
<b>SEAWAYS</b>	lehet vízben is haladni
<b>WHEELSAREALLINEED</b>	csak a járművek kereké látszik
<b>LOADSOFLITTLETHINGS</b>	sportkocsik nagyobb kerekkel
<b>ALOVELYDAY</b>	szép idő
<b>APLEASANTDAY</b>	kissé felhős
<b>ABITDRIEG</b>	felhős

<b>CANTSEATHING</b>	kódos idő
<b>CATSANDDOGS</b>	„viharnap”
<b>LIFEISPASSINGMEBY</b>	időgyorsítás
<b>ONSPEED</b>	minden gyorsabban megy
<b>BOOOOOORING</b>	minden lelassul
<b>FIGHTFIGHTFIGHT</b>	agresszív gyalogosok
<b>NOBODYLIKESME</b>	mindenki az életedre tör
<b>OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS</b>	gyalogosok fegyverrel
<b>CHICKSWITHGUNS</b>	csak a női gya-osoknál van fegyver

## ENTER THE MATRIX

A következő kódokat a játék hacking eszközébe kell beírunk. Először írjuk be a „dir a/tools” parancsot, majd üsünk enter-t. Írjuk be a „cheats” parancsot is, amely tájékoztat a csalások használatáról. A kódok a „cheat” parancs paramétere: így a teljes parancssor pl. így néz ki: „cheat 7F4DF451”. (Az idézőjelek sehol nem kelleneek.)

<b>7F4DF481</b>	koriátlan egészségi
<b>1DDF2556</b>	koriátlan lözser
<b>69E5D9E4</b>	koriátlan fókusz
<b>FFF020A</b>	gyors fókusz-visszaállítás
<b>0034AFF</b>	maximális tüzserő
<b>69E5D01A</b>	turbó mód
<b>FFFFFFF1</b>	láthatatlanság
<b>4516DF45</b>	az ellenség nem hall téged
<b>13D2C77F</b>	tesztzálya
<b>D5C55D1E</b>	multiplayer harc
<b>BB013FF</b>	alacsony gravitáció
<b>312MF451</b>	Taxivezetés

A hacking eszköz további parancsai:

<b>DIR (bely)</b>	fálok, mappák listája
<b>CLS</b>	képernyőtörles
<b>HELP (parance)</b>	súgó a parancshoz
<b>TRACEKILL</b>	nyomkövetés kinyírása
<b>READ</b>	.TXT fájl olvasása
<b>VIEW</b>	.IMG fájl megjelenítése
<b>PLAY</b>	.FMV fájl lejátszása

A következő parancsokkal fegyvert dobhatunk egyes helyekre.

<b>DROP JXTNR10</b>	Drainage Canal
<b>DROP FK5RZ10</b>	N. Concourse
<b>DROP RKHMS10</b>	Airport Tunnel
<b>DROP JDZMT10</b>	2nd Floor W. (Chateau)
<b>DROP ZKHBD10</b>	Courtyard (Chateau)
<b>DROP RHFTQ10</b>	Skyscraper
<b>DROP ZSZQH10</b>	Warehouse (Chatonow)
<b>DROP JDHQL10</b>	Transformer Field (Power Plant)
<b>DROP B1AXXF2</b>	2nd Floor P.O. Boxes



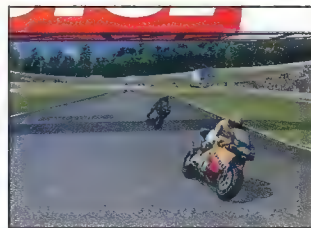
# MOTO GP 2

**MUGELLO ÉS A TIFOSIK.** Remélem, sokan a kereskedelmi adók révén, TV-n is nézettek már MotoGP versenyt, és élték át annak hihetetlen izalmait. E sorozatban vlvja késhegyre menő csatáját immár évek óta 3 olasz világsztár (Mad Max, Capirex és a Doktor), akik legutóbb Mugellóban mutatták be ennek a sportágnak minden szépségét. Az angol Climax másodsorra pattant motorra, és készítette el e versenysorozat PC-s reinkarnációját, s hogy nem zárt kapukat dongettek, arra a következő leírás a bizonyíték.

**NEOVINGEROES ÖRÜLET.** A gyors telepítés után egydől kedvező előjelek fogadnak: a hivatalos, 2002-es MotoGP szezon intróját tekinthetjük meg mintegy sugallva azt, hogy a játékban minden a 2002-es évadot tükrözi – ez mondjuk furcsának tűnhet, de a 2003-as szezon jogaival felvértezett PS2-es játékokat a Konami jelentette meg. A játék kelle-

metlen pikantériája, hogy alaphelyzetben azt a Daijro Katót kapjuk versenyzőként, aki az idei japán nagydíjon sajnálatos balesetben vesztette életét – ezt azért ki kellett volna javítani. Alaphelyzetben mindössze néhány pilóta és 3 pálya közül választhatunk, a többi pályát és versenyzőt a különböző versenymódokkal tudjuk majd megszerezni. Vérbeli játékos számára pár ismerkedő futam után indulhat az igazi játék: saját versenyző létrehozása és csukafejes a teljes versenyévadba. Újonnan létrehozott motorunkat 4 tulajdonság alapján tuningolhatjuk és állíthatjuk be a különféle versenyek előtt: kanyarodás, gyorsulás, fékezés és végsebesség. A tulajdonságokat fontossági sorrendben írtam le, rövid féktávokra először Champion nehézségen lesz szükségünk igazán, a végsebesség pedig Legend szint előtt mindig az ellenfeleké fölött lesz. Ez a fejleszthető motor kicsit RPG-vonásnak tűnhet, a hosszú távú kihívást és a játékelményt azonban szava-

tolja! Miután alap-pontjainkat szétosztottuk, nekigorhatunk a tesztpályának és kihívásainak, ahol kezdetben csak az 1 és 2 csillagos nehézségeket sikerül majd teljesítenünk, a 3 csillagosok szinte elérhetetlen messzeségben maradnak. A tréningezés versenyek közben is fontos szerepet kap, pályánként 2-4 feladatot kapunk, melyek sikeres teljesítésekor újabb 1-1 pont a jutalmunk. Versenyben győztesként befutva pedig nehézségi szintünktől függően 3-6 pont között dukál. Az egyes futamgyőzelmek után a következő pálya kinyílik, illetve megfelelően gyors körünk után a pálya visszafelé és tükrözve is motorozhatóvá válik (bár ezek a lehetőségek engem nem motiváltak túlzottan). Karriermódban tehát lehetőségünk van a kezdetben gyengécske motorunkat világverő járgánnyá fejleszteni (maximálisan 50 pontot tehetünk egy tulajdonságra, azaz a játékban összesen 200 pont nyerhető el). Akinék azonban ez túl hosszadalmasnak tűnik, próbálkozhat az ún. Trükk





Módban, amelyben megfelelő pontszám elérése után 1-1 jobb versenyzőt nyerhetünk el (természetesen a bevezetőmben említett 3 olasz vagány is itt érdemelhető ki), és velük szállhatunk versenybe.

Néhány mondat erejéig maradjunk még a karriermódnál: nagy fontossággal bír a motor választása. 2002 volt az az év, amikor az addig GP500 néven ismert király-kategória új nevet kapott, hiszen megjelentek az első 4-hengeres, 1000 cm<sup>3</sup>-es motorok. Mindemellett néhány istállóban még maradt a régi 2-hengeres, 500 cm<sup>3</sup>-es technológia. Az új fejlesztések magasan verik a régi motorokat, érdemes tehát erre a technológiára voksolni – szerencsére bármikor válhatunk motorgyártórt. Az időjárás illetően a versenyek és az évadok (egyeses arányban elosztva a napsütötte, borús és esős versenyeket) előre generált sémák szerint zajlanak. Minden versenyt a TV-ből ismert videofilm vezet fel, és ahogy azt már megszokhattuk, rajt előtt van gyakorlásra és edzésre is lehetőségünk.

**REALIZMUS.** A MotoGP 2 karriermóda teljesen rugalmas, bármikor átállíthatjuk a realizmus szintjét, megváltoztathatjuk a nehézségi szintet, a körök számát, újrastartathatjuk motorunk tulajdonságait és állíthatjuk a motort (ez utóbbi azonban minimális lehetőségekkel rendelkezik).

A játékba implementált fizikai modell 100%-os simulációs beállítások mellett kicsit már túlzásba is viszi a kicsúszásokat, bukfenceket. Szerintem az ideális összhangot 35-40% körül lehet megtalálni, ekkor a játék még élvezetes marad, azonban nem tolerálja a való fizikával teljesen ellentmondó helyzeteket. Játshatóság és vezethetőség terén a Climax fejlesztői nagyot alkottak, a „Superbike 2001”-et is sikerült megverniük. Fantasztikusan jó súlypont-átvitellel, az első és hátsó fékekkel külön-külön babrálva vezetni a motort, olyan bródszágadólásokra készíthetjük a masinát, akár a való életben. A biztonságos aszfaltot elhagyva a sebesség fűvön és salakon drasztikusan csökken, megnő az esély, hogy elesünk. Minden egyes pályaelhagyásért pedig büntetést kapunk, ami beleszámit majd a körönként (edzésen és óra ellen versenyezve van csak szerepe), bukások pedig az adott körünk érvénytelenné válik (kivéve a versenyt). Az időjárásra sem lehet panaszkodni, de ahhoz, hogy ezt kitapasztaljuk, fel kell vennünk a realizmus mértékét, és esős versenyen kell rajthoz állnunk. A motor izgága válik, a fékakat megmérjük, a stabilitása jelentősen romlik, egy-egy mélyebb döntéskor azonnal szánkázunk a kavicságyba. Összességében tehát a

fizika tetszik, testre lehet szabni, kinek mi áll jól, és milyen versenyhez van éppen kedve. A karriermódban fokozatosan erősödő motorunk változását tökéletesen szimulálták, elképesztően érzni a különbségeket az elején még kanyaríveken küszködő, lassan gyorsuló, nehezen fékezhető motorunk és a 2-3 szezon után kumaxolt tulajdonságú járgány között! A mesterséges intelligencia sajnos nincs a helyzet magasiatán: az MI még Champion szinten is érhetetlenül hosszú féktávokat vesz, és nagyon gyakran felülkeli a játékos. Mindemellett elképesztő, hogy mennyire bevárnak, ha hibázol, gyengébb szinteken szinte megállnak, majd ahogy ismét eléjük kerültek, ráhúzzák a gázkart, és a hangulat ezzel oda! Előszerttel mennek fűre a kanyaríveken, a való életben ezt bukással honorálnák.

A realizmushoz tartozik azonban még két adalék (hiszen a motorok közötti különbséget már említettem): a pályák valóságshűsége és az adatbank. Az első pontnak a játék maximálisan megfelel, minden egyes pálya tökéletes mása az eredetinek: a kanyarok, a kerékvető, a boxok, a pálya melletti objektumok még egyik játékban sem voltak ilyen jól lemodellezve, mint a MotoGP 2-ben! Minden egyes új verseny után a maximális 10 perces motoroztatás az edzésen, csak hogy megbámuljam őket, felfelé, milyen munka kellett ahhoz, hogy az angol srácok ilyen fokon adják vissza a futamok hangulatát. Az ideális ívek felfestése pedig igazi piros pontot érdemel! Amennyire ez a rész jól sikerült, az adatbank annyira puritán: a versenyzőkről csak egy képet kapunk, a csapatokról semmit sem tudhatunk meg, egyedül a pályákról van egy-egy bevezető filcseccs... véleményem szerint ez nagyon sovány egy hivatalos játéktól.

**TECHNOLÓGIA.** A MotoGP 2 egyszerre 20 motorral vitt versenyre igazán szemkápráztatók. A különleges effektusokkal sem fukarkodó fejlesztők legnagyobb erőnye azonban az optimalizált kódban találhatók. A látvány és a teljesítmény olyan összhangban sikerült produkálni, hogy a játék közepes konfiguráción, elfogadható felbontásban (800x600) is meggyőző sebességet produkál. A „motion blur”, a hőhullámzás, a vizes pálya tükröződése, a fényárnyékhátások, a felvert vízpára, a kúpfogóbol előtörő füst (legjobban rajt előtt figyelhető meg), a fém- és üvegfelületek (éjlenek a pixel és vertex shaderek!) csillogásai mind-mind megtalálhatók a repertoárban. Az időjárás függvényében egy-egy pálya 3 különböző arculatát tárja elénk, hiába ugyanaz, mégis különböző! Bukások után a motorokról a festék lepattogzik, előtűnik a váz.

A hangokkal alacsony fordulatszám mellett még mindig baj, azonban magas tartományokban a motorok inkább visító porszívó hatású keltik (természetesen minden típus egyedi hangokat kapott). Nagyon tetszettek viszont a közönség hangjai, a dudálások, a fanfárok, az éljenzés – többhangulatot kölcsönöznek. A rockosra vett zenéket néhány verseny után teljesen kikapcsoltam, fűfűjárdítóra sikerült.

Kiemelném még a visszajátszást, mely kényelmi opció minden elképzelhető extrát tartalmaz. És akkor még nem szóltam arról, hogy beépített képernyővédőt is kapunk, sőt, a Legend fokozat megnyerése után flipperhezünk is egyet!

**MI LESZ A BAJNOK?** Kétség nem férhet hozzá, hogy a MotoGP 2 2003 legjobb PC-s motoros játéka, egy árnyalattal marad el a nálam etalon „Superbike 2001”-től. Hosszú távú kikapcsolódást nyújt profi és hétvégi motorosoknak egyaránt, ráadásul a gépigénye is teljesen átlagos. **DAVID**



## > ÉRTÉHELES



**PRO** megdobobento részletesség > elfogadható gép igény

**HONTAN** funkcionális adatbank > hiányos mesterséges intelligencia





# The Sims superstar

Fejlesztő: Maxis > Kiadót: Electronic Arts > Web: [www.ea.com](http://www.ea.com) > [www.sims.superstar.com](http://www.sims.superstar.com)



**The Sims** – e cím hallatán a játékosok egy része örömteli vigyorral kezdi tenyerét dörzsölgetni, más részüket viszont fejéhez kap értetlenségében, hogy miként lehet egy ilyen unalmas vacak elé egyáltalán leülni. Miután a tények, nevezetesen az, hogy a világ legnagyobb példányszámában eladott PC-s játékaáról van szó, az előbbi csoport szambeli fölényét jelzik, nem meglepő, hogy a Maxis Időről időre újabb és újabb kiegészítőkkel lepi meg a „családszimulátor” rajongóit, mely add-onok közül a legújabbban virtuális emberkéink már nemcsak bulizhatnak, randizhatnak a belvárosban, vagy éppen háziállatokat nevelgethetnek, hanem abba is belekóstolhatnak, hogy mennyire rögös az igazi sztárok, sőt ml több, szupersztárok élete.

**MITŐL LESZ SZTÁR A SIMS?** Hát igen, eddig a Sims sorozat abban bizony hasonlított a valóságos élethez, hogyha emberek el szerettek volna érni valamit, mondjuk egy szépen berendezett lakást, akkor kénytelenek voltak elmenni dolgozni. Igen ám, de a valós életben is akadnak olyan szerencsések, akiknek nem kell halálra robotolniuk magukat, hogy pénz-kötegek hulljanak az ölükbe. Ők a sztárok, akiknek élete az új kiegészítőben immár számunkra – na jó, simjeink számára – is elérhető válik.

Az első lépés az ehhez vezető úton, hogy megragadjuk a napi sajtó mellett kézbesített Studio Town Insider című magazint, és feliratkozunk egy, a hozzánk hasonló, sztáralúrókkal megátkozott szerencsétlenek felkutatásával foglalkozó ügynökséghez. No, ne gondoljuk, hogy most már minden rendben, Spielberg a címünkre fogja postázni a szerződéseket, egyszerűen csak annyi történt, hogy karakterisztikáink között megjelent őt, ekkor még színtelen csillag, és az ügynökség küld értünk egy autót, mely befuraz bennünket a stúdióvárosba. Mielőtt rátérnénk az említett stúdióváros megismerésére, időzzünk el néhány pillanattig a csillagoknál. Összesen öt van belőlük, mégis tíz

sztízt léphetünk sztárként, mivel egyszerre csak fél csillagot kaphatunk, legyünk akár mennyire is tehetségesek. A csillagok száma azt határozza meg, hogy milyen produkciókban vehetünk részt. Egy csillag esetén még csak reklámfotózásra, vagy reklámenzi felvételekre jelentkezhetünk, de ha már négy csillag fényelzi nevünket, akkor akár már videoklip forgatására is vállalkozhatunk. Gondolom, nem kell említeni, hogy minél rangosabb hírességek vagyunk, annál több pénz csordogál bankszámlánkra a velünk készített produkciók után.

**STUDIO TOWN AZ ÚJ HELYSZÍN.** No, most már feliratkozunk az ügynökséghez, van öt üres csillagunk, itt az ideje, hogy taxi hívva megkezdjük rögös utunkat a csillagos Mount Everestjének lejtőjén. Hogyha a taxi úti céljaként a stúdióváros jelöltük meg, akkor a downtownhoz hasonlóan városkép jelenik meg előttünk. A fenti ikorsorban választhatjuk meg, hogy a térképen a zenét, vagy mondjuk a filmes pályára készülőknek ajánlott helyeket jelölje nyílascska. Válasszuk ki hát valamelyik komplexumot – ekkor még gyakorlatilag mindegy, hogy melyiket -, és taxizunk el a helyszínre. Első ránézésre a Studio Town nem sokban tér el az említett downtowntól, viszont jobban körülnézve feltűnhet néhány elem, melyekkel

korábban nem találkozhattunk. Ilyen például a több-fajta fürdő – ha kedvünk tartja, ücsöröghetünk a gőzben, elmerülhetünk egy adag sárban, vagy - Kleopátra után szabadon - egy kádnyí tejben is megmártozhatunk. Még jó, hogy a Báthory Erzsébet-es testápolás nem jutott a fejlesztők eszébe... Arra persze késztülünk fel, hogy ezeket a mókákat sztároknak találják ki, így egyik kikapcsolódás - legyen az fürdő, vagy csemegézés egy japán étteremben - sem olcsó. Ezt figyelembe véve nem tűnik rossz ötletnek, hogy amíg be nem futunk szupersztárként, legyen a családban olyan tag, aki kemény munkával keresi meg a kenyérre, illetve sztáralújreinkre valót.

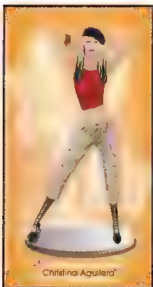
## A SIMS 2 TÖRTÉNETE

Magabuztosan ült az eladott példányszámokból rakott trónusán a Myst, a kalandjátékok kalandjátéka, de lehetett sejtetni, hogy a Sims sorozat, köszönhetően megannyi kiegészítőjének, egyszer le fogja taszítani a minden idők legjobb történetével megáldott programtróliát. Az elkerülhetetlen aztán be is következett, valahol a Vacation és az Unleashed között a Maxis sorozata szépen elhaladt a Myst mellett túlélve a tízenegymillió eladott példányt. A Sims azóta is stabilan jelen vannak az eladási listák első tíz helyezettje között, és már az is előfordult, hogy nem kevesebb, mint öt (!) Sims program tartozott a top 10-be. Ezek után a kedves olvasó bizonyára kitálálja, hogy mely program jelenleg a listavezető...



**IRÁNY A CSILLAGOS ÉG.** A fent említett kapcsolódási lehetőségeknél sokkal érdekesebbek azok a helyek, ahol fotókat készítenek rólunk, vagy éppen szalagra rögzítik hangunkat, vagy színeszi ámkofutásunkat. Válasszunk is ki egyet, és próbálkozzunk a feltűnő lehetőségek egyikével.

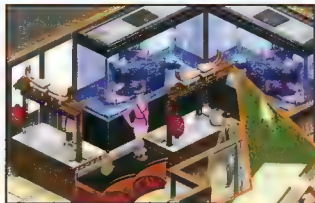
Bumm, hát nem elküldtél melegebb éghajlatra? Bizony, amíg nem rendelkezünk elég csillaggal, esélyünk sincs, hogy egyáltalán megpróbálkozzunk a műfajjal. Persze, nem adjuk fel, irány a szabad színpad vagy a karaoke bár. Ezekben bárki, mindenféle csillagozás nélkül felpatlanhat a színpadra, és mikrofont ragadhat. Ezt nem árt akkor tenni, ha van valaki odabent, aki értékeli is a produkciót. Sokat ne várjunk, ez az értékelés általában enyhén szőva is negatív lesz, de idővel hátha összekaparnak egy fél csillagot. Sokkal gyorsabb módja az első fél csillag megszerzésének, hogy oda-sompolgunk a barna kalapos, fényképezőgéppel ténfergő úriemberhez, aki a paparazsók nemes mesterségét űzi. Őt megkérhetjük, hogy kapjon már le



minket párszor, amit néha visszautasít, de néhány újrapróbálkozás után bizonyosan kőtelnek áll. Nem, nem, semmi helye a nyálcsorgatásnak, nem holmi kulisszák mögötti, ruhaviselést mellőző katógtatásról van szó, hanem csak néhán, helyben elkészített fotóról. Hogyha megvan az áhított fél csillag, már nem vagyunk persona non grátak a sztárok világában. Igaz, ekkor még csak a reklámfotó az egyetlen elérhető lépcsőfok, de az ásiókn egyre gyorsabban fog emelkedni. Jöhet lassan egy kereskedelmi hangfelvétel, majd egy TV-s reklám, és már a szappanoperák, az önálló zenei albumok, vagy a divatbemutatók sem csilognak elérhetetlen messzeségben. Hogyha elértük a maximumot, vagyis az öt csillagot, akkor min-denhol tárt karokkal fo-



gadnak, és fejünk felett glóriaként ragyogó arany csillagocskával grasszálhatunk a városban, várva a rajongókat, kik reszketnek autogramunkért. Hogyha szeretnénk megtartani jó hírlunket, akkor nem árt a rajongókat közel engedni magunkhoz. Persze nem arról van szó, hogy minden perc-ben velük kell foglalkoznunk, de leg-alább egy intés, vagy egy félmondat erejéig esz-kezdünk le hozzájuk. Ha nem ennek megfelelően járunk el, azon kaphatjuk magunkat, hogy igazi megszálott rajongó tapad ránk, akit bizony igen-csak nehéz lesz lerázunk. Ezen felül az a sztár, akit a közönség nem szeret, már nem is sztár, úgy-hogy akár még a zsíros összegetek hozó film-, és lemezfelvételek is elmaradhatnak.



Ha már egyébként a rajongóknál tartunk, a játék korai szakaszában, mikor mi is ezt a csoportot erősítjük, nem árt ismeretségeket szerelnünk. Azt azért ne várjuk, hogy Christina Aguilera le fog ülni velünk egy fagyra, de feltörekvő és befolyásos személyiségekkel barátságot is köthetünk. Hogy ki a feltörekvő, és ki megy lassú, de biztos léptekkel annak a bizonyos súly-lyesszötnek az irányába, a korábban emlegetett Studio Town Insiderből tudhatjuk meg.

Ha sikerült felkapaszkodnunk a ranglétra csúcsára, teljesítményünket a szakma, vagy a közönség díjakkal honorálja. Kétféle díj létezik: az életműdíj, melyet lakásunkban nyújtanak át a szakmai elit prominens képviselői, valamint az a díj, melyet egy adott szakmában, tehát filmsztárként, zenei elő-adóként, vagy szupermodellként bemutatott produkción alapján kapunk. Utóbbit nagy csinnad-ratta kíséretében a stúdióvárosban nyújtják át simünknek.

**LÁSSUH, HALLJUK!** Ilendő pár mondatban meg-emlékeznünk a grafikáról, zenéről és hanghatásokról, habár a Sims-eket ismerők számára nem igazán tudok újat írni. Mivel a kiegészítő alatt is az eredeti játé-k motorja dohog, a megszokott, szépen kidolgozott



tárgyakkal, háttérrelmekkel és karakterekkel találkozunk.

Az új tevékenységek új animációkat is je-lentenek, melyeket hőseink ezúttal is sims-es komó-tossággal kezdenek meg, miközben a sokak szerint mókás, mások szerint őrlítő sims-halandzsán magya-ráznak. Csak az a pathfindig, avval tennének már a feleslötök valamit!

**HONHLÜZÖ.** Mit is mondhatnánk összességként? A Sims Superstar jó program. Jó azoknak, akik abba a csoportba tartoznak, akik képesek egész nap-jukat avval tölni, hogy enni, inni, aludni küldik a setén csetlő-botló figurákat. Jó, hiszen tényleg tartal-maz újdonságokat, hisz ezúttal nemcsak új karrierlehetőségek várnak ránk, hanem teljesen kőrthetünk a mindennapok taposómalmból.

A Hot Date és a Vacation sikerének kulcsa az új helyszín volt, melyekhez most a Superstar

stúdióvárosa is csatlakozik. Másfelől viszont az is igaz, hogy aki nem rajon-gott a Maxis programjáért, az ennek a kiegészítőnek a hatására sem fog rohanni az üzletke, hogy belevesse magát a Sims vi-lágába. ■ TRASHER

**> ÉRTÉHELM**

**85%**

**PRO**

**HONTHY**

**100%**

**> JETTY**



# THE ELDER SCROLLS III: BLOODMOON

Tavaly ilyenkor örülhettek a szerepjáték-rajongók, végre valahára befejeződött a többéves fejlesztés, és a boltokba került minden idők egyik legszébb és leghangulatosabb RPG-je, a Morrowind. A fogadtatás frenetikus volt, a szaksajtó és a játékosok odáig voltak tőle, Xboxon azóta is a legsikerebb szerepjáték, ráadásul nagyon szépen fogyott is. A játékhoz mellélt pályaszerkesztőnek köszönhetően beindult a lelkes amatőr modgyártás, de a fejlesztők sem hanyagolták el a vásárlókat, ez ideig nyolc hivatalos plug-in jelent meg, melyek tovább színesítették a játékmenetet. Az első hivatalos kiegészítő ősz végén jelent meg Tribunal néven, melyben egyetlen új várost és a hozzá tartozó csatornarendszert kaptuk. A Tribunal nem volt rossz, de a Morrowind igazi erősségét a hatalmas külső terek adták, ahol a játékos szabadon barangolhatott akár napokig is. A Bloodmoon fejlesztésekor erre rendesen odafigyelték: igaz ugyan, hogy egyetlen szigetet kapunk csak, de ott kedvünk szerint kalandozhatunk (bármikor visszatérhetünk a kontinensre).

**FARHAS VAGY!** Az új sziget, Solstheim, a messzi és fagyos északon terül el, ez a föld meglehetősen civilizálatlan, egyetlen birodalmi helyőrség állomásozik csak itt, de ide is inkább büntetésből helyezik át a katonákat. A barbár vidéket teljesen új vadállatok népesítik be (medvék, farkasok, fókák, vadrisznok stb.), ezek általában azonnal támadnak. A szigeten két különböző barbár törzs is él, ők szerencsére már jóval barátságosabbak, megfelelő mennyiségű küldetés teljesítése után még akár törzsfőnök is lehet belőlünk. Új páncélok és fegyverek is helyet kaptak a kiegészítőben, a legjobban a hófarkas és a hómedve prémjéből készült könnyűvérték tetszettek, igaz, ezeket csak megrendelésre (méret után) gyártja le az egyik helyi kovács (feltevé, ha elegendő prémium viszik neki).

A Bloodmoon igazi szenzációját azonban a vérfarkasok jelentik, rájuk épül az egész történet. Ezek az alakváltók nappal rendes emberként élnek, de éjszaka (minden éjszaka, nem csak teliholdkor) átváltoznak farkasemberré. Ebben az alakban hihetetlen erőre és ügyességre tesznek szert, viszont nem használhatnak tár-

gyakat, és a mágjáról is le kell mondanuk. Vérszomjukat csak az csillapítja, ha minden éjjel szétéptének valakit (mindentképpen ember kell, hogy legyen), e nélkül folyamatosan sebződnek. Nagyon kell azonban ügyelnünk arra, hogy senki se lásson meg átváltozás közben, ezután ugyanis a polgárok kérdés nélkül nekünk esnek (a vámpírokhoz hasonlóan). A lycanthropiát (ez a betegség neve) a történet közepén menthetetlenül elkapjuk, viszont választhatunk, hogy meggyógyítjuk-e magunkat (elegendő egyetlen mezei, fertőzés elleni varázslat) vagy a vérfarkas létet választjuk. A játék végén a birtokunkba kerül egy olyan varázstárgy, mely segítségével kedvünk szerint változtatunk alakot.

**A HULISSZAH MÖGÖTT!** A Bloodmoon hozzávetőlegesen 40 óra tiszta játékidőt nyújt, ezt persze a melléküldetésekkel együtt kell érteni. A fő szál 17 küldetésből áll, ezt azonban csak magas szintű karakternek ajánlott elkezdni. Egy rendszerösszeomlás miatt sajnos elveszték az eredeti Morrowind karakte-



reim, így előlről kellett elkezdnem a Bloodmoon, és bizony alaposan megzavasztott, míg el nem értem 20-as szint környékére. Ez alatt nem igazán ajánlatos nekifogni, a vérfarkasok rendszerint falkában támadnak, és egyetlen ütéssel az életerőnk felét leszedik.

Maga az alap Morrowind grafikus motor változtatlan maradt, mindössze a szörnyek és a tereptárgyak kaptak új textúrákat. Közelről nézve sajnos ezek ugyanolyan elmosottak, mint az eredeti játékban, a vízen lévő pixel shaderen kívül semmiféle jelét nem láttuk annak, hogy a játék támogatná az új grafikuskártyák

képességet. Nem voltam túlságosan kibékülve egyes szörnyek grafikájával sem, különösen a medvék megjelenítése volt lehangoló.

A táj rengeteg látványos elemmel bővült, a félig befagyott tavakon jégtablák úszkálnak, északon hatalmas gleccserek torryozzák a magasba a jégtablákat, háborítatlan fenyőerdő borítja el a sziget nagy részét. Az időjárás is változott, a szürke felhőkből először csak nagy pelyhekben kezd el hullani a hó, majd feltámad a szél, és pillanatok alatt iszonyú hóvihár közepén találjuk magunkat, ahol az orrunkig sem látunk.

Gondok akadnak a stabilitással is, a játék hozzávetőlegesen félóránként kivágott a desktopra, ez nagyon megnehezítette a tesztelést. Sajnos most is elmaradt a régóta várt Morrowind-optimalizálás, bizony, még a csúcskategóriás gépeken is beszagget bizonyos helyeken (még mindig igaz a mondás, miszerint nincs olyan jó PC, amelyiken a Morrowind rendesen futna).

A Bloodmoon önállóan nem játszható, mindenképpen kell hozzá az eredeti Morrowind (a Morrowind CD-nek kell a meghajtóban lennie játék közben), viszont nem szükséges hozzá a Tribunal kiegészítő, ennek ellenére megkapjuk azokat az apró változtatásokat, melyeket ez utóbbi vezetett be (küldetések rendszerezése, jegyzetelés a térképre stb.).

**AZ ÉREM MÁSIK OLDALA:** Túlzás lenne azt állítani, hogy a Bloodmoon hibátlan, nagyon sok apróságot kellett volna a fejlesztőknek kijavítaniuk. Először itt van a mesterséges intelligencia és az útkeresés. Ez még mindig borzalmasan gyenge, nagyon remélem, hogy az Elder Scrolls sorozat következő részében a grafika mellett már ez a rész is kiemelkedő lesz. Ellenfeleink butaságát a készítő a létszámfolyókkal igyekeztek palástolni, magasabb szinten (30 felett), már egész farkasfalkák támadnak meg, így időnk nagy részét harccal töltjük (ami még mindig a régi fantáziátlan hack & slash). Megoldást je-



lenhet a Boots of the Blinding Speed varázstárgy beszerzése (200-at a sebességünkhöz), ezt használva egyszerűen elfuthatunk a támadóink elől. Nehézményeztem az új zenék teljes hiányát, jó lett volna hallani valami kellemes, Jeremy Soule által komponált fantasy témát. Dicséretes viszont, hogy az NPC-k már a szituációnak megfelelő szöveggel üdvözlőnek, ez mindenféleképpen nagy előrelépés a „we are leaving you scum” megjegyzésekhez képest.

**HONKLÜZŐ.** Aki szerette a Morrowindet, annak kötelező darab (a Tribunal mellett), de aki inkább az arcade autóversenyekre bukik, az nem ettől a kiegészítőtől válik megszálottá. Szó sincs forradalomról, bár sok újdonságot ad az eredetthez növelve annak játékértékét. Egyelőre nincs hír a Bethesda háza tájáról, de a hatodik érzékem azt súgja, hogy valami nagy dobásra készülnek titokban, nem lennék meglepve, ha titokban készülne a sorozat negyedik része (persze valami döbbenetes grafikai és fizikai motorral felvértezve). ■ **Mocsy**

## The Elder Scrolls III BLOODMOON

Szeretnél egyet a három  
eredeti Bloodmoon  
kiegészítőből?

Válaszolj az alábbi három  
kérdésre, s egyike lehetsz a  
szerencsés nyerteseknek!

- Ki komponálta a Morrowind zenéjét?
- Mi az új sziget neve?
- Milyen lényé alakulhatunk át?

A megoldásokat  
2003. július 30-ig várjuk a  
következő címre, nyílt  
levelezőlapon:

Gamer Magazin  
szerkesztősége,  
1300, Budapest 3., Pf.: 210



### > ÉRTÉKELÉS

88%

**PRO** vertiginos kavarak > 40 méter tiszta játék > eg és no megelégedése a Morrowind

**CONTRA** gyakor. fagyások > túl sok felesleges harc > gyenge szörny animáció > hack&slash harcrendszer

### > A SZERZŐK

3 fejlesztő

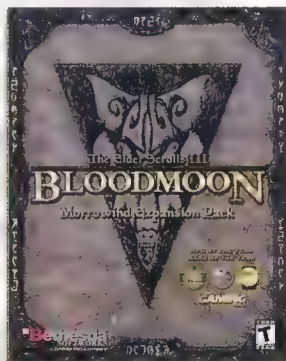
### > ÉRTÉK

1000

1000

1000

1000







# WILL ROCK

Interactive 3D Animációk és videók a www.will-rock.com oldalon.

Pár évvel ezelőtt történt, mikor az ókori kultúrák mítoszait gátlástalanul saját céljaikhoz torzító, debil kalandfilm-sorozatok hordája lerohanta a kereskedelmi csatornák délutáni műsorsávját. Egy este - gondolván, hogy ilyesmit csak nem raknak féműsoridőbe - balsorsom összehozott egy alkotással, melyben Tézeusz királyfi fényesre polírozott mellkassal és fülög olajosan, az „Ifjú” John Wayne-t is zavarba ejtő eleganciával rodeózott (!) egy szegecselt, gőzturbinás acéltehénen, amelyről - miután iszonyú nyirkos és impozáns gombafelhő közepette összeroskadt - kiderült, hogy a Minotauruszt tisztelhetjük benne. Az ilyen és ehhez hasonló jelenetek tettek szkeptikussá az antik mitológiát a kelleténél talán kissé nagyobb művészi szabadsággal ábrázoló alkotásokkal szemben. Nem meglepő hát, hogy a Ubi Soft legújabb, küklopszdöngölő alkotását is először kissé idegenkedve fogadtam. A Will Rockkal játszott jó néhány óra után bebizonyosodott, hogy előítéleteim nem voltak teljesen alaptalanok. A meglehetősen bágyú, állóképekből képregény formátumúra összeollózott Intrót szemlélve nem igazán tudtam eldönteni, hogy az idei év legócskább vezető animációjához van-e szerencsém, vagy a játékot készítő csapatnak meglepően brutális érzéke van az iróniához, és amit látok, az tulajdonképp stíluspárodia a javából. Mindenesre az egymást követő képkockákból kibontakozó történet szerint hősünk egy alkoholista régészcsapat társaságában túrja a földet az Olümposz tövében, mikor egy ógörög földalatti szervezet, leginkább iszlám fundamentalistákra emlékeztető tucatnyi kommandója elrabolja a nőjét Zeusz tiszteletére történő feláldozás céljából. A sztori szerint Zeust, és Prométheusz kivételével - akire a smasszer munka körét osztották - összes görög istent, mint politikai foglyot a rómaiak bekasztrálták egy, a nyilvánosság elől elzárt misztikus kastélyba. Az eközben Prométheusz közbenjárásával fállistenné avanzsált emberünk sebbel-lobbal követi is ide barátónője elrablót.



**CÉLSZERSZÁMOK.** Itt veszi kezdetét ügyködésünk kezünkben egy szovjet rohamásával és egy 9 milliméteres pisztollyal. Az előbbivel több-kevesebb sikerrel kecsegtető kísérletet tehetünk a ránk törő ellenséges érzelmű teremtmények másvilágra lapátolására, emellett felbecsülhetetlen értékű műkincesek darabokra zúzására is meglepően jól használható darab. A másik alapfegyver leginkább csak a ránk törő tűzokádó sólymok elhessegetésére alkalmas, de legalább végtelen mennyiségű löszert cipelelünk hozzá. A Winchester, a távcsöves számszerj és a golyószóró sokkal használhatóbb eszköznek bizonyul. De ha mindez kevésnek bizonyulna, durrogtat-

hatunk még rakétavetővel és gépágyúval, vagy olyan kevésbé tradicionális műszerekkel, mint a kővé dermedt, vagy a savkőpó puská. Legvégül pedig, ha minden kötélt szakad, ott a kézi vezérlésű, antik nukleáris ágyú. Ezek birtokában már szorongás nélkül nézhetünk farkasszemet az ókon mitológia fenevadjainak széles spektrumával.

**BELSŐSÉGEK.** A csontvázazó sóványodott légionáriusoktól kezdve kentaurokon és tritillal keresztezett robbanékony patkányokon át egészen az epizódok végén a következő pályára vezető utat elálló, toronyház méretű, mitikus teremtmények számta-

lan élőfény dolgozik főszereplőnk életének drasztikus megrovódításán. A velük folytatott harc során mindössze arra kell kellő figyelmet fordítani, hogy ha lehet, az adott szituációhoz mindig a legalkalmasabb fegyvert használjuk az ellenünk támadókkal szemben. Így például javasolt a széttrancsrozásuk után kettőszózdó minotauruszkokat rögtön az elején elhamvasztani az e célt szolgáló lángoló nyílvesz-zsikkel.

Ha valaki azon aggódna, hogy a feje esetleg befájdulhat a szürkeállományt megtornáztató, bonyolult logikai feladványokba, akkor megnyugtására kijelenthető, hogy a Will Rock a klasszikus ölös já-

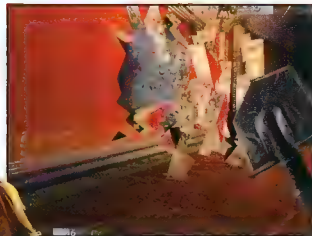


tékok hagyományát követi (Quake, Doom), így játék közben mindössze érzékszerveink és létfontosságú életfunkcióink fenntartásához elegendő agykapacitás szükséges. Alapbeállításból a gép még a fegyverek újratöltésének roppant megerőltető feladatát is átvállalja tőlünk. A manapság divatos realisztikus FPS-eken edződött, kifinomult taktikáknak itt nem sok hasznát vesszük. Ugyanakkor nem kell törődnünk a gép-fegyverekből leadott sorozatok időtartamával, és azok másfél kilométerről is ugyanabba a pontba csapódnak be, ahova mi akartuk őket elhelyezni. Vagy miután tízezerrelnyi magasságból a mélybe vetjük magunkat, nem kell azon aggódni, hogy absztrakt díszítőelem hatását kelve kenődünk bele az alattunk elterülő, mívesen megmunkált márványpadióba. Ez bizonyul a játék legnagyobb pozitívumának is egyben. Tipikusan az a darab, amelyik a legkönnyebb fokozaton a legévezetesebb, amikor az ember csak ész nélkül rohan előre kezében egy hatalmas fegyvermonstrummal, amellyel minden orra elé kerülő teremtményt apró darabokra cincálhat anélkül, hogy ezalet testi épességét véraláfutásoknál komolyabb sérülések fenyegetnék. A pályák legjava is legtöbbször ezt az elvet szem előtt tartva készült, és mentes minden „főöslegesnek” nevezhető elemtől. Folyosókön és kazamaták üregein keresztül csörtetve eljutunk egy nagyobb nyílt terebe, amfitéatrumba, mezőre, ahol a földből előtörő, megszábot mennyiségű ellen-egyikölösa után valahol kinyílik egy kapu a következő folyosóra, és kezdődik minden előről.

**AUDIOVIZUÁLIS ÉLMÉNY.** A római és a görög kultúra jellegzetességeit helyenként merész eklektikával elénk táró pályák grafikája egész mutatóra sikeredett beleértve a freskók, mozaikok és egyéb



pályaelemek textúráit. Ennek ellenére a Will Rock futtatása közben klasszikus értelemben vett szaggatást szinte egyetlen esetben sem tapasztaltam. Ellenben ha látóterünkbe túl sok látványelem zsúfolódik, az egér mozgása látványosan lelassulhat, de ez negyedannyira sem zavaró, mintha a program szaggatni kezdene, főleg hogy játék közben többet fogunk oldalazni, mint az egeret forgatni. Ha már az irányításról beszélünk, meg kell említeni, hogy hősünk mozgását a készítő nagyon otrombáan oldották meg. Attól eltekintve, hogy menet közben a fegyverek csöve fel-le himbálódzik, miközben haladunk, olyan érzésünk támadhat, mintha a föld fölött húsz centivel lebegve száguldanánk előre. Ez a megoldás három-négy éve még elment volna, de manapság azért már illik jelezni valamilyen módon, hogy a főszereplő elődei annak idején lemásztak a fáról, és felegyenesedve elindultak az emberek válság útján, minek folyamánként hősünk két lábon bukdácsolva teszi meg az utat A és B pont között. Arról nem is beszélve, hogy az irányításunk alatt álló főlsten úgy közlekedik a lépcsőn, mintha turbófeltöltés tolszéken zúgna le fokról-fokra.



A mitológiai szörnyetekeg gyilkolászása közepette nem fogunk feledhetetlen muzikális élménnyel gazdagodni. A zenei aláfestés szerepét betöltő, alighanem feszültség-fokozó cétzáttal íródott, durruszó muzsikát a csaták hevében felváltja két-három pörgősebb, rockosabb motívum, de ezzel a készítő részéről le is van tudva a dolog.

A Saber Interactive programja - mely leginkább egy másnapos klasszika-filológia szakos hallgató vizsgáló előtti lázálamához hasonlítható - tipikusan olyan darab, amelyikből tizenkettő pontosan egy tucatot ad ki. Nem nevezhető igazán eredetinek, hiszen hasonló dolgokat láttunk már a Serious Samben is. A grafikája szép, de annyira nem látványos, hogy ezzel kiemelkedjen többi hasonszórú társa közül. Az egyetlen tulajdonsága talán, amelyik szórakoztatóvá teheti, az a már említett akcióközpontúsága, aminek köszönhetően körülbelül két-három óra erejéig jó feszültség-levezető kúraként funkcionálhat. ■ SE

#### > ÉRTÉHELES

grafika	22/25
zene/hang	10/15
átjárási	23/40
katagórián belül	10/15
összhatás	3/5

**PRO** Szép grafika > akcódus játékmenet

**CONTRA** Infantis környezet > monoton pályák

#### > CD MELLÉKLET

„Szerintem a játékban a legjobb a játék.”

„Szerintem a játékban a legjobb a játék.”

#### > ARÉNA

Serious Sam	85%
Serious Sam (The Second Encounter)	87%
Quake	90%





# WORLD WAR II

## FRONTLINE COMMAND

Ai utóból inkább mondták kiemelkedni a II. világháborús játékok – legalábbis az én házam táján. A Blitzkrieg után itt van a Blitzkrieg Brothers údvőskéje, a WW2: Frontline Command. A két játék – a közös téma ellenére – nem is lehetne különbözőbb: A Blitzkrieg dedikáltan stratégiajáték orosz fejlesztőtől, míg a WW2 világháborús RTS-nek mondja magát, és amerikai fejlesztőstúdióból származik. A dolog érdekessége, hogy a két játék ennek ellenére akár konkurenciája is lehet egymásnak, mert nehézségben nem nagyon térnek el egymástól.

Sajnos a készítőik szemlélete és ízlése túlságosan is rányomta a bélyegét a programra: ne is áldomunk mindkét oldalról való játékról, itt bizony csak a jófúkkal (Szövetségesek) fogjuk útni a rosszakat (Németek). RTS létre mindenféle nyersanyag-tapasztalat- stb. szerzés ki lett írva a játékból, leginkább olyan RTS lett belőle, amelynek mind a 25 küldetése „adventure” típusú.

Visszont az egységek irányítása, ha nem is bonyolult, de mindenképpen összetettebb, mint az RTS-ekben szokásos (beásás, rajtaütés, védelem) – mindezek alapján nekem az az érzésem, hogy stratégiai játék készült volna innen, de a fejlesztő/kiadó (mindenki sejteti, melyikük) az egyszerűség jegyében kigilykolta az eredetileg tervezett dolgokat! Így aztán érdekes hibrid jött létre: RTS-nek túl bonyolult, és nyersanyaggyűjtés nélkül kicsit féllábas, stratégiai játéknak viszont túlságosan egyszerű (páncélat, különféle oldalakról támadás stb. hiánya). Ez a felemáság az első komoly kritikám a játékkal kapcsolatban...

A 25 küldetés, amelyből nehézségi szinttől függően 15-20-at kell megcsínálnunk, teljesen független egymástól (fejlesztői szempontból nem kell a belövésnél nagyon bajlódni), és meglehetősen egy

kaptafára mennek: semmisíts meg (X) ellenséges egységet az A,B,C pontokon (a körítés persze változik, de a lényeg ez).

Az AI természetesen ezeket rendkívül rafináltan és bonyolultul fogja védelmezni, ami majd változatossá teszi a játékot (szabad fordítás amerikai értékelésből)! Nos, lehet, de én ebből nem sokat vettem észre... A következő (összetett, kelet-európai agy kellett a kitaláláshoz) taktikát alkalmaztam: minden egység beás, parancsnok előre távozával, ellenfél megpillant, mozsár beledöngöl földbe (ez néha nem működött, ilyenkor „force fire” az adott területre), ha ellenfél nem hal meg, parancsnok rohan vissza (mert az ellenfél úgyis jön feléje annak ellenére, hogy nem láthatná), beásott egységek agyonverik... A fenti taktika járőröző egységek esetében értelemszerű módosításokkal, illetve tankok és gyalogosok keverésével is működött...

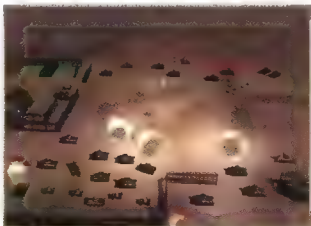
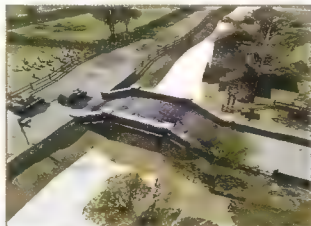
Az egyetlen hátulütője a dolognak, hogy mentegni szaporán kell, mert a 20 percig állítgatott egységeket 10 másodperc alatt el lehet veszíteni, ami általában heveny agyvérzést tud okozni kevésbé edzett egyéneknek (csak kajánul jegyzem meg, hogy az internetes honlapokon jól lehetett látni, hogy az amerikai újságírók ott adták

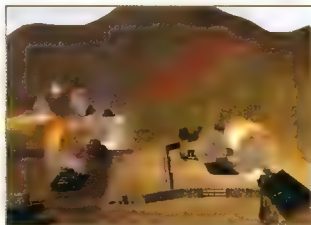
fel a játékot, ahol ez nagyon gyakran megtörtént!).

Összességében nem voltam elájulva a küldetések-től és az AI-tól. Mondjuk, erős közepes mindkettő, de megspékelve korábbi gondjaimmal itt már kezdett érni bennem valamiféle negatív érzés...

Néhány dolog azonban kétségkívül nem rossz: kimondottan tetszett az ikonos „jobb klikkes” menü, a módszer, ahogyan az egységeket beállíthatjuk védekezni vagy rajtaútni az ellenségnek. A LoS (Line of Sight) és SLoS (Shared Line of Sight, vagyis más egységgel derítünk fel, és másikkal támadunk) rendszer is egyszerű lenne, ha rendszeren működne... Rengetegszer beláttam olyan pontokra, ahova nem kellett volna (úgy tűnt, hogy a domborzat nem volt rendszeren figyelembe, de a legrosszabb az volt, amikor az ellenség az állítólag belátott terület közepén bukkant fel – ilyenkor általában a parancsnokom meg is halt, és jött a LOAD).

A játék egyik – marketinggel erősen megtámogatott – különlegessége az egységek hangkibocsátási képessége, illetve az ellenség detektálása ez alapján... Nos, biztos működik – én leginkább an-





nyit vettem észre belőle, hogy a minimapen néha megjelentek ellenséges egységek, amelyeket ha megpróbáltam utolérni, mindig köddé váltak.

Nagyon „tetszett” a fog of war a játéktérben, az meg különösen, hogy a minimapen semmi ilyesmi nincsen! Ha látni akarom, melyik sarkát nem látam még a játéktérnek, akkor scrollozhatok végig az egészen. A „Seek and Destroy” típusú küldetések rendkívül élvezetessé váltak ezáltal – no comment...

Még egyvalami volt, ami nagyon elkeserített a játékok kezelésében: azt a designert, aki ezt így kitalálta (vagy bennhagyta) a játékban, elevenen kellene megszűnti. Ez pedig a csapatkijelölés „továbbfejlesztett” rendszere! Ha néhány egységet kijelölök, és beteszem mondjuk az 1-es gombra, akkor minden további kijelölés (dobozos vagy klikkelős), amelyik akár csak egyet is tartalmaz ezek közül az egységek közül, mindet azonnal kijelöli. Ez már önmagában is %!%+!%+ (cenzúrázva), de a formációtartó mozgással körítve egyenesen katasztrófa. Mozgatom az egységeimet, azok a különféle tereptárgyak (és a folyamatos parancskiadás) miatt kezdene szétészóródni... És nem tudom a két lema-

radt gyalogost bevinni a formációba (csak ha kiviszem a csapatból), mert mindig az összes kijelölődik, és együtt mozognak! Persze közben a lemaradókát elkapja az ellenség és... LOAD. Ez oda vezetett, hogy nem használtam előre definiált csapatokat – gratulálok az ismeretlen zseninek...

A grafikát és a zenét nem kell méltatnom – azok magukért beszélnek. Mondjuk, nagyon nehezemre esett olyan képeket lopnom, amelyek valahogyan kinéznek. Távolról még éppen elfogadhatók, de közelebről borzasztók: kicsi poligonszám, csúnya effektek, egymáson átmenő poligonok...

A „rendkívül hangulatos” hangok ott lettek gyanúsak, amikor a partraszállásos küldetés idején folyamatos sikoltozás jött a hangszórókból, én meg kétségbeesetten scrolloztam mindenhova, hogy melyik egységetem ölik. Persze egyiket sem bántották (azért is lepott meg a dolog, mert nagyon gondosan helyeztem el biztos helyre őket), ez csak hangulati aláfestés volt... Egy idő után aztán kinyomtam az egészet, és a gond elszállt...

Sajnos nem tudom másként értékelni a Bitmap Brothers eme játékát, mint kritikán aluli! Az a pár ötlet, amelyik van benne elegendő ahhoz, hogy

néhány küldetést kihúzzon, de pénzt már nem adnék érte... Különösen szembeszökő a különbség a Nival játékával összevetve: az oroszok minden szempontból élvezetes stratégiai (ez esetben a kategória meghatározása nem volt gond) játékot kreáltak, szép grafikával és jó hangokkal. Az angol fejlesztőcsapat elvérzett minden téren, és egy gyorsan felejthető valamint dobok össze – érdekes lenne tudni, hányszor akkora költséggel! Szokásos internetes körképem meglepő eredménnyel zárult: a legtöbb internetes értékelés szerint ez „A” II. világháborús játék (sok helyen 90%+)! Nos, üdvözlöm a tisztelt amerikai újságíró kollégákat – éljen az elfogulatlan értékelési Javaslom, tegyék egymás mellé a két játékot, és gondolkozzanak el picit a kettős mérce fogalmán.

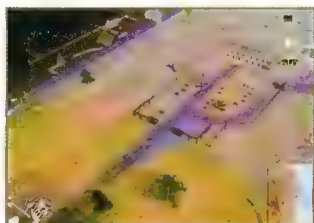
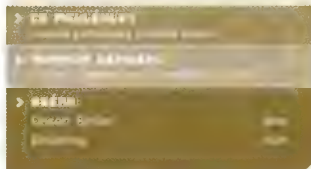
■ PELLUS

## > ÉRTÉKELÉS



PRO néhány egészen jópofa ötlet

CONTRA grafika, zene, az egész kivitelezés





# Ghost Master



**Szeretem a szellemes dolgokat, főleg, ha azok szellemesek is egyben! Kedvenc klasszikusomat idézve (aki melleleg ronda, szakállas és ráadásul tördel is) „Én kérek elnézést” az alant olvasható szövecekért, de mivel az egész játékot végig kísér(t)l a szellemek szellemes szelleme, semmi esetre sem szerettem volna rossz szellemben elkezdni a bemutatót.**

RŐ SZÍ DED PIPOL... Bruce Willis is hülyén nézett e mondat hallatán a Hatodik érzékében, de higgyék el, a halottak tényleg szórakoznak az élőkkel. És viszont. Nem érted? Akkor csapjunk bele az ektoplazmába. Allen Stewart Konigsberg, „ismeretlenebb” nevén Woody Allen, már kisgyermekként is értetlenül állt a halál ténye előtt, így születhetett az az örökbeccs, sokszor idézett kérdés, miszerint: „Van-e élet a halál után, és lehet-e ott zuhanyozni?” Nos kérem, egy csapat beteg kutyának, vagyis a Sick Puppies névre

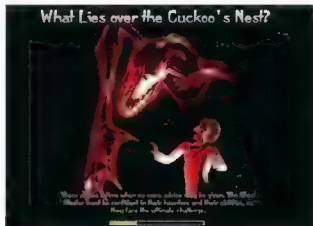
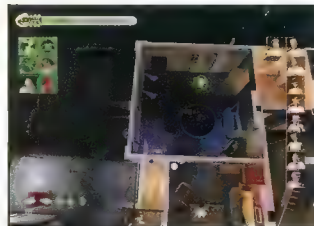
hallgató fejlesztőcsapatnak köszönhetően, kicsit megkésve bár, de megjött a válasz. Nemcsak, hogy zuhanyozni, hanem kiválóan szórakozni, szórakoztatni is lehet. Mindezt a Ghostmasterben, de - mivel magyarok vagyunk, és a File szócskát is fájlnak aposztrofáijuk, amitől melleleg jobban feláll a nem létező szőr a hátamon, mint egy kopogósszellemtől - hívjuk csak Szellemmesterek. Szellemmesterünk feladata rendkívül egyszerűnek tűnik első pillantásra. Addig kell spanolni a házban lakók idegeit, míg azok: A - megőrülnek, B - fejlesztve menekülni kezdenek, C - előbb elájulnak, majd ha magukhoz tértek, rögtön teljesítik a B pont alatt megfogalmazottakat...

## IDÉZZÜK FEL AZ IDEZÉS IDEJTLEN IDEJÉT...

Ki ne ismerné a Ouija táblát? Feltételezem, mindenki. Vagy mégsem?

Tudjátok, arról a cuccról van szó, amelyiken az ABC betűi felett mozgatott nagyítóserű képződménnyel lehet meghülyíteni az elhalt családtagokat, sztárokkal, történelmi személyekkel kommunikálni vágyó, vastag pénztárcájú embereké. Nos

ennek a Ouija táblának a játékhoz semmi köze (viszont ha érdekel, hogy mi is ez pontosan, kukants a kiemelt részre, vagy ahogy mi hívjuk, a boxba), hacsak az nem, hogy a játék elején barátságos hörgések és bőfentések közepette beírhatod szellemmestered nevét. Ezt, ha jól végzed a dolgodat, sikolyokból, ájtásokból és a lakók rettegéséből összegyűjtött pontjaid alapján viszont láthatod a HIGH SCARES táblán. A kezdő szellemmestereknek készített bemutatóból mindenki izelt-kaphat a szellemvilág lényének alapvető tulajdonságaiból, illetve születési, elhalálozási történetéből.



A kezdetben rendelkezésre álló szellemeidet, lidércelőd, elementáljaidat, horrorjaidat a sikeres küldetések során begyűjtött plazmaaranyból a Ghoul szobában fejlesztheted, vagyis még rémisztőbb trükköket vásárolhatsz nekik. Új lényt szintén a játék során toborozhatsz magad mellé, ha sikeresen kiszabadítod a palackból, a porszivóból, a pincéből, a kéményből és megannyi időtlenebbnél időtlenebb hely rabságából.

## A SZIMEK SZÍVATÁSA SZÍVMELENGETŐ.

A küldetések rendkívül változatosak és ötletesek. Az alapfeladat, mint azt már említettem, a pályakon élő, idegileg nem túl edzett, Simold lakók örülete kergetése, aminek szerintem a Gamer Online Antisims Szövetsége örül a legjobban. Gyorsan megjegyzem, Simold lakóink nem mind egyike csirke, mint McFly, hiszen nem egyszer találkoznak majd hitetlen vagy kötéldegzettel bíró kuncaftokkal, akikkel bizony keményen meg kell szenvednünk, hogy ugyan higgyék már el végre, valóban léteznek szellemek, és nem különleges effektusokat látnak...

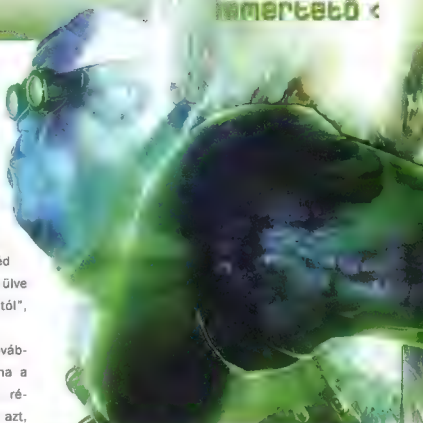
Az élők három tulajdonsággal rendelkeznek, legáltalában, ami minket jelen esetben érdekel. (Bár meg kell, hogy mondjam, a furdószobában törlőközben flangáló hölgy polgommelleinek nézegetésétől valahogy jobb kedvre derültem. Nos, ez is tulajdonság.) Ezeket ellenőrizhetjük, ha az arcképfelé visszük az egeret. Rettegés (Piros), Örület (Sárga) és Hit (Kék). Ha a rettegés maximum-értéke túlszórul, a páciens heves szivdobogás és sikolyok közepette kirohan a világból, a szó szoros értelmében. Azt pedig, hogy a kiszemelt áldozat mit él át, merre jár a házban, és mit csinál éppen, hamar megtudod, ha ráklikkelsz az arcképére, és az előbukkanó menüből kiválasztod a megfelelő

szócikát. A belsőnézetes lehetőségnek túl sok hasznát nem vettem, viszont mindenkinek ajánlom, főleg, amikor a delikvens alszik... Furcsa, hogy mindenki ugyanazt állmodja ezekben az házakban...

A házban élők gyorskeresését is az említett menüben találjuk. Bűbajos élmény, amikor keresed a házban az egyik lakót, rábóksz a menüben a megfelelő gombra, és máris elődül a látvány, amint kedvenced a kityóny üve próbál megszabadulni saját „ektoplazmájától”, természetesen farmer-nadrágon keresztül...

A Bio almenüben olvasható, élőkről kapott további információk hasznosak lehetnek, főleg, ha a helységben „kolbászoló” figurák semmilyen rémisztő trükkre sem reagálnak. Ha teszem azt, nem dobak el kapát, kaszát a falból folyó víz látán a félelemtől, és azonnal felhívniak a vízvezető-szerelőt, ne csüggedj, hiszen millió más dologtól retteghetnek még. Amennyiben a rendelkezésre álló információkból nem derül ki, mitől retten meg legjobban a célszemély, kutakodj az ősszeválogatható lényeid képességei között, hátha valamelyiknek hatalmában áll kiszéni az áldozat legbelső, tudatalatti félelmeit. Itt jegyezném meg a fejlesztőgárda mérhetetlen kreativitását, már ami a szellemek, poltergeistek és egyéb csudálások teremtmények rémisztgető eszközeit illeti. Tucatnyi, jobbnál jobb ötletet vonultatnak fel a túkáteles vérfigyasztás reményében. A rendőrségen játszódo rémisztgetés során, a boncasztalon fekvő rendőrnő rémreperforja valami „codálatos?” Szegény férgeknek igen hányattatott sorsuk van...

**SZELLEMBÁRBRÓZÁLÁS.** Szellemeink „hadba küldésének” egyetlen módja az, ha a megfelelő szobához, tárgyhöz rendeljük, kötiük őket. Ez a kötés természetesen nem maradandó, így ha valamelyik szellemnek a pincében lenne új feladata, de te előzőleg a padlásszobában hívtad az élők világába, semmi gond, idézd meg újra a neked megfelelő helyen. Entitásaink idézése, illetve a szörnyűséges tettek, mint minden más, sajnos a halottak világában sem a két szép szemünkért történik. Sok-sok plazmába kerül. A küldetés elején rendelkezésünkre álló, a képernyő tetején fellelhető zöld trutymóból kell gazdálkodnunk lehetőleg úgy, hogy az előhívott monszterünk a leghatásosabban hoz-



HA MEGHALTAM, NE HÉRDZD, HOV  
MIÉRT HÍDÓ A LÁBAM

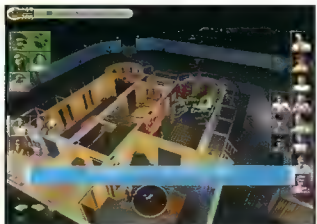


az elégedetlenségű vásárlók még hirtában sem hagyták nyugton, de az örület, vagy inkább nevezük divatnak, elindult. Az első kapcsolattételével a holtak világává pillantok alatt hirted, híressé tette a testvéreket, aminek két folyamánya lett. Megszületett a modern spiritizmus, valamint a házilag végezhető szellemdobozáshoz szükséges tárgyak kereskedelme rohamos fejlődésnek indult. Megmosolyogtatott ötletekben itt sem volt hiány, mint a mellékelt képek is igazolják ezt. Az első spirituszt „telefon” a plank szoból kiindulva planchette-nek nevezték el. Ez nagyon kezdetleges



kommunikációs eszköznek bizonyult, viszont 1890-ig kénytelenek voltak ezt használni. Ugyanis ekkor egy Marylandi feltalálópáros forradalmi változást hozott a spirituális kommunikáció világába. M Charles W. Kennard és William H. A. Maupin előállított egy szennetük lényegesen jobb szerkezettel. Új szerkeztüket OUIJA (ejtsd: vija) táblának nevezték el az egyiptomi jó szerencsét kívánó formula után. Mint minden agyonfavonált tárgy, ez

is rohamos fejlődésnek indult, a kezdeti rondácska fatáblák után megjelentek a gecsbe hajló, túldíjazott változatok is. Ma már sötétben világító betűkkel díszített Ouija tábla is kapható... No comment.





za a frászt a lakókra, hiszen sikolyokból és jajveszékeésekből ezekben a házakban sosem elég. A megfelelően halálra rémített delikvenszekből nem csak a vizuális élmény, hanem még több trutymó jut nekünk, így szereve még több örömet a helybélieknek és persze nekünk...

Minden pályán újabb és újabb „cimborákra” lelhetünk, akiket ha sikerül kiszabadítani a kötés-rabságból, a következő helyszíneken már a mi oldalunkon állnak harcba az élők ellen. A pályákon található lények tulajdonságait is kihasználhatjuk, így ha fellettük őket, ugyanúgy segítségünkre lehetnek az adott küldetés végrehajtásában. Mellesleg, nem egyszer csak az ő segítségével győzedelmeskedhetünk. (Lásd pl. Flippermacska.) Új barátainkra kikelve némi utalást kapunk arra vonatkozóan, hogy miként szabadíthatjuk ki őket, bár ez nem mindig elég egyértelmű. Gyakran újra neki kell futni az adott feladatnak, mert mondjuk a zongorához kötött, betoncsizmát viselő mafia-zongoristát nem mentették meg. És lássuk be, azt senki sem szeretné, ha a zongorista a hajón maradna, és onnan kísérteté a játékos. Ugye??? HAHAAHAAAAA - ez itt sátni kacaj volt... Khhhmm, Bocsánat...

Igen fontosnak tartom azt is, hogy nem minden esetben az előre generált, úgynevezett javasolt szellemigrád a legutóbbi kombináció. Ezeket a gép azért adja, hogy biztos legyen olyan csapat a tarsolyodban, amellyel megoldható az aktuális pályát. Nem egyszer azonban több megoldás is adódik célunk elérésére. Példának okáért az igen beszédes című Blair Whip Project pályán átszalagatható a célszemélyeket a folyó túlsóoldalára „jól irányzott” szíréndallal is, de ha a megfelelő kombinációkkal használod lényeid természeti jelenségekre ható tulajdonságait (eső, fagy, szél), a folyó



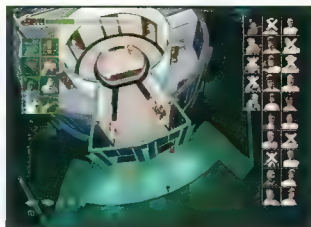
befagyasztása után moksókáink simán „átszúszkálnak” a túlsóoldalra.

A beszédes címmel kapcsolatban filmrajongó játékosok igen jókat derülhetnek a pálya-elnevezések láttán. Ízelítőnek pár példa: Dead Fellas, Phantom of the Operating Room, Poultrygeist (imádom ezt a pályát! – a csirke- és pulykatemetőre épült ház történetét meséli el...), Weird Séance.

**HÚJUGONNAKÓL?** Ghost breakers! Tudom! Nem vagyok szellemileg alutüpiált, én is láttam a filmeket, de itt breakers, és kész! Bár a keresztségben kapott nevük is kissé gyanús...

Tőlük jobban féltém a játék alatt, mint szellemtársaimtól. Nem is csoda, hiszen szellemiszpolozó szerkenyűkkel szálltak szembe velem! Ők próbálják biztosítani a simek első védelmi vonalát, ha a rendőrök, a szelleműzők, a boszorkányok és az önjelölt spirituszták már elbuktak velünk szemben. Persze, az ő idegeik sincsenek kötélből. Mindenkinek megvan a gyenge pontja. Csak ki kell szedni belőlük, és máris jöhet a vérzuhanó, a villámás vagy egyéb finomság, amittől össze-vissza ektoplazmázzák a gatyájukat!

**FÉMŐSZ LASZTY VÖRC.** A Dungeon Keeper óta nem szórakoztam, gonoszkodtam ilyen jól! Minden elismerésem a fejlesztőknek. Ötletes, kreatív és humoros programot raktak le az asztalra. Néhány apró, mégis idegesítő bugtörletként (gondolom, foltszabászok már készítik a megfelelő peccost ezek kiküszöbölésére) a Ghost Master lendületes, gondolkodtató és igencsak furfangos program. Személy szerint azok a feladatok, küldetések tetszettek a legjobban, amelyekben kimondottan rossz, ha a kedves lakó fejvesztve menekül



a pályáról. Hiszen példának okáért, ha pont ő volt a kiszemelt áldozat, akinek az lett volna a feladata, hogy felfedezze a tetőszobába zárt, megmérgezett nagynénit tetemét, nem jön ki a rendőrség, és nem teljesítjük az aznapi halottfelfedezési rátát... A program grafikaiilag sem hagy maga után kívánni valót, de speciel ez izlés dolga. Nem érztem hiányát a bump mappelt falaknak és a hölgyemé nyek itt-ott kissé szögletes alteste sem zavart túlságosan. A zene és a zajok kimondottan jól sikerültek. A Ghoul szobából nem egyszer azért nem jöttem ki, mert nem akartam hátra hagyni a zene okozta audioélményt!

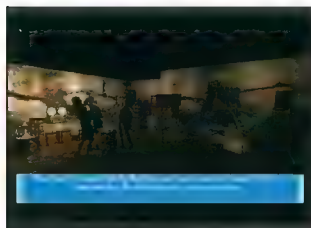
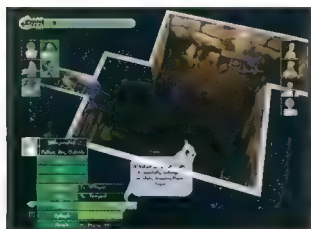
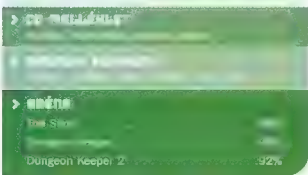
Egy gondom azonban van, az igazat megvallva. Lekékvés után, ha magamra húzom a paplant, halottakat látok... ■ **SÁTYI BRÓAF PÁDRÉ**

## ÉRTÉHELES

Átlagos értékelés	92%
Játékelmény	93/100
Kategórián belül	93/95
Összesítés	94%

**PRO** Rendkívül ötletes, szellemes és kreatív

**HONTRA** Apró bugok, szellemekkel álmodom



# PURE PINBALL

Felvezető: A.S.K. H

Stúdió:

Web: [www.purepinball.com](http://www.purepinball.com)

**Hosszú ideje ritkaságszámba menő élmény, ha valaki flipperjátékot tesztelhet. Én is tapsikoltam örömben rózsaszín macskós felhőket látva, mikor kiderült, hogy a Pure Pinball még szabad préda. Az még ritkább eset, hogy magyar fejlesztésű játékkal találkozok az ember. Ha a kettőt összekapcsoljuk, akkor az jön ki belőle, hogy az meg már szinte lehetetlen, hogy bárki is magyar fejlesztésű flipperjátékot tartson a kezében. Márpedig most ez a helyzet lányok-fiúk! (Jöhetnek a fanfárok...)**

Nosza, meg is kerestem a fejlesztőket, és sikerült kiharcolnom egy nem éppen sikeresen induló interjút a korábban Ball Adventures kódnévén futó játékról. Az akadályt valószínűleg az jelentette, hogy túlságosan reggel volt, így a hangom a telefonban inkább hallatszott másnapos öröves medvének, mint rendes humanoidnak. A másik hátráltható tényező pedig az volt, hogy Bályi Zsolt, az A.S.K. Homework marketingesének a telefonja folyamatosan zizegett tézerőért könyörögve. Ez mind szép és jó, de a hely fog, és még nem is írtam a játékról, így nekilátok gyorsan.

A Pure Pinball technológiailag nem hagy semmi kívánnivalót maga után, játékelmény szempontjából is rendben van. 3 választható asztal áll a gömbölyded acélgolyók lökdöcsésére vágó játékosok rendelkezésére. Az első, autós téma, mely kissé hasonlít a Pinball Fantasies haszonzóru asztalára, természetesen nem 2 dimenziós scrollozással, hanem immáron

teljes 3D-ben, nagyfelbontású textúrákkal, jó fizikával, melyet több golyóra terveztek, és százezer poligonnal a látótérben. Ezek a paraméterek természetesen nagyon impozánsak csupa Direct X 8.1-es effektelt feldúsítva, így a szoftver villog, tükröződik, és minden nyálánságot művel. Akárcsak a valós asztalok, ha odaállunk játszani eléjük. A maradék két asztal tehát sorrendben a háborús World War és a Runaway Train. Véleményem szerint az autós a legjátszhatóbb: pörgős, gyors, mindent látni, és majdnem biztos vagyok benne, hogy a málnaszörpöt is szereti. Zsolt elmondása szerint az asztalok egyre nehezebbek, így a legkönnyebben játszható valóban az első, és így egyre tovább nehezedik a vonatos flippeng. A dokumentációban, melyet a CD-n is megtalálhatok, minden egyes pocók és kapcsoló részletesen le van kottázva, így megtanulható előre, hogy melyik jackpotot, vagy különleges játékmódot miként lehet aktiválni. A zenékkel nincs semmi gond, kicsit változatosabbak lehetnek volna, ugyan dinamikusan változnak a játékmódoktól függően.

A funkcióbillentyűk használatával a madártávlatból a „golyó előtt ülő” kameraálláson át mindent el lehet érni, ezzel a perspektíva mozgatható tehát. A nagyon közeli képek semmi másra nem jók, csak a grafika részletességének megcsodálására. Nekem az F1-F2-F3 beállítások tünnek a legegyszerűbbnek. A Dot Matrix kijelző hiányosságairól hosszasan beszélgettünk, de végül is annyiban maradtunk, hogy a jövőben jobban odafigyelnek majd rá. Nincs vele tulajdonképpen semmi gond, csak a játékos kevés animációt láthat, akármennyire is igyekszik. Ennek ellenére, ami van, az jól meg van csinálva. A golyóhangok kifejezetten tetszettek, és a narrátorhangok is remekek. (Főleg a fiatalos hangú macé az autós pályán :))

Ha nagyon közelről sikerül elkapni a golyót és az arra feszített textúrát, egy fehér pólós alakot láthatunk. Hosszas unszólásomra Zsolt elmondta, hogy az A.S.K. Homework főnöke feszült ott textúráként, és éppen ezért került a labdacsra.

A fejlesztés alatt vásároltak egy hús-vér, azaz féműveg flippert a stúdióba, így elhelyezték arról az arányokat. Kifejezetten büszkéik lehetnek rá, ugyanis a méretek félelmetesen pontosak lettek a Pure Pinballban is.

Megemlítettem többször a céget, tartozom annyival a válaszaikért, hogy meséljek róluik picit, mielőtt letenném az utolsó pontot.

Debreceniek, és több befejezetlen projektük is van, többek között egy RC Cars nevű autóverseny. (Mint a Re-Volt anno, mivel rádiófrekvenciás irányítású kisautókról van szó...) Ehhez aranyos történetet is mellékeltek, miszerint mikor a kezdeti fázisban az autók mellé a fákát is be akarták tenni a környezetbe, valami rosszul sült el, és mindenhol fák keletkeztek, még az autók is. 5-6 bókör és fa kezdett motort bögtetni, és mozogni a képernyőn... (Már csak azt nem tudom, hogy ennek mi köze van a Pure Pinballhoz... Mindegy, most már itt hagyom, remélem, nem csak én mosolygok rajta vizuális típusként :))

Utolsó kérdésem, amelyik azt firtatta, hogy jelenleg milyen játékon dolgoznak, óriási titkolózás követte, így csak abban lehetek biztos, hogy a srácok keményen dolgoznak valamin. Amint biztos információjuk lesz, és a hivatalos bejelentés közeleg, mindenképpen értesítik a Gamert, így nem maradok le semmiről.

Ha a Pure Pinball sikeres lesz, mindenképpen várható folytatás a jövőben. Én meg megyek vissza lökdösné azt a fránya autós asztalt, nem sikerül a 300 milliót elérnem... ■ ■ ■ **FLAUNE** ■ ■ ■

## > ÉRTÉHELES



PRO grafika > d'namizmus > realizmus

KONTRA keves asztal > dot matrix > nem lehet pénz dobni bele

## > CD MELLÉKLET





# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

Felkészítés: Kőrösi Péter, Mészáros Zoltán, Varga Zoltán

**HONAMI.** A Konami kísérlete bátor próbálkozás: elkészítették legrégbben futó konzolos futballsorozatuk első PC-s konverzióját. Tették ezt úgy, hogy PC-n a FIFA-sorozat hegemoniája évek óta töretlen.

Egyesek meglepődhetnek ezen a döntésen, a Konami azonban évek óta magabiztosan birtokolja a PS2-es focijátékok trónját. A dolog pikantériája mindössze annyi, hogy nem az ISS-vonalal teszi mindezt, hanem a „Pro Evolution Soccer” (Ázsiában és Észak-Amerikában „Winning Eleven Six”) sorozattal. Ez utóbbi legutolsó reinkarnációja állítólag – platformtól függetlenül – minden idők legjobb és legrealisztikusabb focijátéka, míg az ISS-játékok inkább az árkad jellegű, pörgős és látványos játémenetükről híresültek el. Nézzük meg, hogy a Konami kihívója labdába tudott-e rúgni az EA bajnoka mellett.

**A NÉZŐTÉRŐL JELENTHEZVE.** Az ISS3 le sem tagadhatná PS2-es szülét, ezt a programmal való első találkozásunktól érzékelní fogjuk: circa 2 GB-ot telepít fel, nem kezeli az egeret, géppunket „PC console” néven emlegeti, a grafika felbontását nem lehet a csúnyácska 640x480 fölé növelni és a megjelenítési opciók szegényesek. A gépigény pedig a hab a tortán! Pili 1000-es proci alatt a játék csak szaggatni fog, minimális grafikai részletesség mellett is, combosabb konfiguráción azonban már a játékosok a leglassabb játéksebesség mellett is rakétaként pástáznak a pályán! A gyertyák a tortára a tehetésgtelen operatőr (egy kamerapozícióból látunk mindent) helyezi fel, aki a gyors előrevlésekről és a lött passzokról szinte minden esetben lemarad – főképp nehéz fokozaton fogjuk emlegetni a programozók fel-

mondit. Érdeklenség továbbá az, hogy a Konami licencelte a játékosok egy részét, de túlnyomórészt inkább fantáziájévan futó focisták szaladnak majd ki a pályákra (itt néminemű összefüggés fedezhető fel a csapatok főszponzorai között).

**A GVEPRÖL JELENTVE.** A fenti kellemetlenségeket félreértve az ISS3 élvezetes játékléményt nyújt. A játék képe merőben más a FIFA-sorozatban megszokottól, eltérő gondolkodásmódot és ütemérzékelt igényel. A legfontosabb elajátítandó feladatok körül éies helyzetekben legtozbször a lövéssel lesz majd gondunk (a passzolás és a becsúszások-labdaszerzések könnyebben megtanulhatók), meglehetősen nagy meccspasztaalatt a hátunk mögött is képes meglepetést okozni csatárunk, aki néha bizony teljesen következtlenül bombázza majd fölé vagy tesz kapura gyatrán a labdát (hiába hiszünk azt, hogy a megfelelő ideig tartottuk nyomva az „A” gombot és a csikot figyeiwe). Fontos különbség a FIFA-hoz képest, hogy játékosaink maguktól is mozognak a pályán: próbálják zavarni az ellenfél támadóit, elfutnak a széleken, és néha kugranak. Meccseinken a bíró ésszeretettel mutogatja majd sárga és piros kártyát: hátúiról tehát nemcsak becsúszni, de erőszakosan labdát szerezni (megbilitenjük az ellenfelet a Z gombbal) sem érdemes! Pazar cseleket, labdafedezést, sarkazasos passzokat, ollózásokat és csukafejéseket egyaránt be lehet mutatni a játékban, kivitelezésük is egyszerű. További fontos játékelemként van jelen a lassítás: egyrészt, a széleken elfutva a Q gombbal mi is bármikor „Buliet Time” módjára lehetőséget kapunk a szembenálló védő becsapására, másrészt or-

dító helyzetekben is elődön, tovább fokozva adrenalinszintünket.

Ennyiféle közönséghangot, buzdítást (van ri-ri-a-Hungária is) én még focijátékban nem hallottam. Ezel ellentétben a két kommentátor azonban teljesen átlagos színvonalon közvetíti a meccseket. Az időjárás, mint tényező, minimális érezteti hatását – esős időben az ívelt labdák megcsúsznak a fűvön, azonban a lapos lövések már nem.

**A HÁRMAS SÍPSZÓ UTÁN.** Az ISS3 nem rossz játék, de a kényelmi opciók hiánya, a nagy gépigény, következtelenségei és könnyűsége okán viszonylag szűk réteghez szól. Menedzser része, játékos-készítő opciója (ajánlom mindenki figyelmébe a szétsztható képességeket!) hiába ver mérőfódek a FIFA-ra, ha gyakorolt EA-játékos számára a nehéz fokozat sem tud megfelelő kihívással szolgálni.

Őszintén remélem, hogy ez a játék főpróba volt a Konami részéről. Az itt szerzett tapasztalatok és visszajelzések függvényében hamarosan PC-nken is találkoznunk majd a „Pro Evolution Soccer” harmadik részével. ■ DAUW

## > ÉRTÉHELES



PRO: „Kiváló menedzser rész” – átlagosan átlagosan átlagosan

HONAMI: mezei PS2-rs átlag > nncs, ehetőseg a fe-bontás meg-a tortalására





**COUNTER STRIKE**

**MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT  
BATTLEFIELD 1942**

# **BEVÁLLALOD? ÉLŐBEN IS?**

**Gyere és játssz  
a Gamer Teammel  
a Szigeten!**

16 hálózatba kötött gép vár téged és  
barátaidat. Mindennap reggel 10-től  
este 6-ig várunk benneteket különféle  
számítógépes versenyekkel. Értékes  
nyeremények és Gameraes ereklyék  
várják a nyerteseket!

**Tedd próbára magad,  
legyél te a legjobb!**

A játékok mellett megismerheted a  
Magyar Honvédség szervezeteit és  
működését különféle bemutatókon és  
előadásokon!

**SZIGET FESZTIVÁL**  
**2003 JÚLIUS 30 - AUGUSZTUS 6-12**

**GAMER**  
SÁTOR

**bevetés >**  
**2003**



# COLIN MCRAE RALLY 3

Felkészítés: Codemasters ▶ Kiadó: Codemasters ▶ Web: [www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)



**EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ.** Sokakban keserűes szájjal váltott ki a Codemasters nyilatkozata, melyben tudatták, hogy a „Colin 04” néven futó játékok csak konzolokon (nevesen PS2-n és Xboxon) jelenik csak meg. Tény, hogy a Colin-sorozat PC-kről indult világhódító útjára, de már itt, a harmadik rész PC-s portolása körül is olyan hercehurca zajlott, hogy inkább nem kínlódtak egy újabb átirattal.

Hogy miért olyan ironikusak a fenti sorok, vagy inkább miért annyira a kegyetlen valóságot akarom kendőzteni életem tárnai, arra a választ a következő két oldalon keressétek.

**[S]PORTOLÁS.** Még októberben vettem egy PS2-t, egyszerű indokként az akkor debütáló Colin3-at jelöltem meg. Meg is szereztem a játékot, és napokig remekül szórakoztam, aztán elkezdtem rádobogni arra, hogy az egész egy hatalmas átvetés. Kapunk egy 3-szezonos bajnokságot, ahol csakis Colinként indulhatunk, és ha azt végigvittük (még a nagyon nehéz szint sem igazi kihívás), akkor csak szakaszokat nyomhatunk, esetleg még egyszer a bajnokságot... de ehhez mazochizmus kell, semmi egyéb játéklehetőség. Titkon bíztam azonban a Codies-csapatban, hátha a PC-s átiratba belezsúfolják azokat az opciókat, melyek miatt a Colin3 nem több, mint egy hétvégi kaland. Szemem előtt lebegett a TOCA Race Driver, mely portolás jobban sikerült, mint az eredeti játék, és a megelégedés folytatónak használatát is növelte az esélyeket.

És akkor megkaptam a 95%-os készülségű, újságírói verziót. És ledöbbentem. Ami PS2-n nem okoz gondot, az a helyfoglalás, nos, ez a PC-s verziónál 3,3 GB-ot jelent, a merevlemez: újságírói pályafutásom alatt ekkora szeletet játék nem hasított ki a merevlemezről (még a BG1-2 sem!). De erre is lehetne legyinteni, ha nem néznem volna meg a fájlokat, a pályák 2 GB-ot visznek el, a hangok pedig 956 MB-ot (csak Nicky Grist hangja 456 MB!): teljesen optimizálatlan óriásfájlokkal van tele az egész.

A másik, ennél sokkal jelentősebb gond is tipikus portolási hagyomány: a gépigény. No, itt bizony csak a csillogó ég szab határt a Colin3 előtt, hiába a PIV 2,4 GHz, 1 GB villámgyors RAM és a legbikább GeForce4, 1024x768-ban a szakaszok egy részében a játék csodálatosan behűzött, a superspeciálok pedig jó, ha 10 FPS-sel ment. És itt nem magyarázható a dolog azzal, hogy mert a textúrák bizony nagyméretűek és különleges effektusok (environment mapping, pixel és vertex shader) garmadájjával dolgoztak, mert a Colin3-nál szebb MotoGP2 kódja az előbb említett konfiguráción nagyobb felbontásban 30 FPS-sel hasított! Akkor kérem, jogos a kérdés, hogy miért volt erre a konverzióra szükség, másodszor pedig miért töltött el vele a Codemasters 8 hónapot???

**JÁCCUNK TSH.** A Colin3 egyetlen kihívását a karrier-mód jelenti, az is csak nagyon nehéz fokozaton lesz az, addig lazán agyonverünk mindenkit.

Jó, persze, igazatok van, én már végignyomtam PS2-n, és éppen ezért szomorított el az, hogy semmilyen többletet nem raktak a PC-s verzióba. Még a többjátékos mód is erőltetett valami: képzeltétek el, milyen lehet osztott képernyőn négyen játszani! Ha már az egyjátékos mód alig mozdul meg egy combos PC-n, milyen élményt nyújthat egy ilyen felállítás?

Tehát, karrier-mód: 3 évből áll, minden évben adva van 6 verseny, minden versenyen teljesíteni kell a 6+1 szakaszt (6 gyorsasági és 1 superspeciál szakasz). Nem lényeg, hogy nyerünk-e vagy sem, a 3 évet akkor is teljesíthetjük, majd a legvégén kapunk egy „Game Over” feliratot, egy értékelést és egy Colin3 artwork slideshow-t. Az tetszik igazán, hogy karrier-módban teljesen ismeretlen szakaszokon kell megállni a helyünket! Gyakorolni nem lehet őket, alaphelyzetből 1-1 szakasz áll nyitva. Szóval egyből beleodobnak a mélyvízbe. Ha ez nem volna elég, akkor megemlítem, hogy amint beérték a célba, a gép azonnal lementi az időeredményeket a „Cmr3” fájlba, felülírva az előzőt – ergo minden olyan, mint konzolon. Ha csapnivaló időt mentek, akkor csak a jól bevált ALT+F4 kombinációt javasolhatom, hiszen a játék kilépéskor is elmenti az állást: sajná, a Colin3 már csak ilyen. Szervezésre 3 szakaszonként lesz lehetőség, a gép magától javít – automatizálunk, emberek. A szakaszokon ki-

vül a játék pontozási rendszere is fiktív, hiszen a győzelem 20 a második hely 16, a harmadik 14 pontotcskát ér majd és így tovább. Győzelem esetén kaphatunk bónuszautókat (már amennyiben ahhoz a versenyhez jár), teljesítés esetén pedig megkapjuk az aktuális fejlesztést. Ezeknek a fejlesztéseknek hála, jó kis Focusunk folyamatosan fejlődni fog: jobban tapad, könnyebb lesz, a végsebessége, a fékereje javul stb. Ez legalább jól eltalált és kivitelezett dolog. Amennyi-

ben az év végét első helyen zárjuk, akkor pedig

újabb bónuszjárgányt gyűjthetünk bel! Majd elfelejtettem a beállításokat!

Hát, kapaszkodjatok meg, de mind PC-n, mind PS2-n alapbeállításokkal menve alázhatjuk a mezőnyt.

Akkor egyáltalán miért volt rá szükség?

**E=MC².** A Colin-játékok mindig jól eltalált fizikai modellel rendelkeztek, mely nem volt túl valószínű, de túlságosan

árkád sem. Ezt most is sikerült eltalálnunk, bár igen sok emberrel beszéltem, aki a játék e részével sincs kibékülve. Szerintem minden megítélés kérdése, másodoszron pedig nagyon fontos az, hogy minden felületet kipróbáljunk a játékban (még a meglehetősen későn előbukkanó Görög dímbes-dombos serpentinekét is). Kétszer játszottam végig csak a szezon, számtalanszor mentem a szakaszokon az összes járgányt kipróbálva és én határozott különbségeket érezek a felületek és az autók között. Az autó aszfalton tapad (érdemes a különbségeket figyelni a Spanyol Rally fekete, szürke és fehér aszfaltfelülete között), murván csúszik (ebből is többfajta lesz majd), havon pedig szinte szánkázik majd (jégrol, hókásárol nem is beszélve), vizes úton viszont szintén nagyon tapad. Sebességben tehát jók vagyunk, de mi a helyzet a bukásokkal? Nagyon veszélyesek, kezdve attól, hogy nem lehet rendesen eltérni, illetve lemenni az útról, mert a gép szinte azonnal visszahelyez – röhejes. Az autók különösen ugratás után viselkednek mulatságosan, úgy puffannak az útra, mint egy darab fa. Aztán persze itt a jól ismert „betontábla-szindróma”: az autónk az út menti táblákról és facsemetéről is visszapatann, nagyon kevés tárgy van, melyet el lehet mozdítani a helyéről. Maradjunk annyiban, hogy az ütközés azért ilyen, mert így nem volt vele gond.

Vizsont ami az ütközés járgányunkra eső részét illeti, ott a fiúk mindent beadtak. A bent ülők rázkódnak az út egyenetlenségétől, aztán amikor

csattanunk, a fényszórók betörnek, a lökhárító, az egyik ajtó meglazul, esetleg extrém esetben az egyik kerék önálló életre kel (felüggesztéssel együtt szakad ki): ez mind szép és jó, de én nem ezért veszek játékok, ezzel a zúzással el lehet ökörködni néhány órát (főképp a durvább járgányokkal), de a játékban nincs szerepe, hiszen ott éppen hiba nélkül kell végigzúgítani a szakaszokon. Ha ti is tömni-zúzni akartok (egyszer érdemes megnézni), akkor arra a legideálisabb rész a Görög Rally 1. szakaszának hídfője, ahol balra kell leugratni – de pszt, ezt nem tőlem tudjátok.

**HÖRÍTÉS.** Grafikai turmix: az autók koszolódnak, a féktárcsák izzanak, a kipufogóból előtörő füst látványos, a megkínzott motor fekete füstöt hány, majd kigyullad, a felhőn autózás szikraesővel jár, a víz pixel-shaderes, a ködefekt előtűzött, a kocsik után húzót porfelhő látványos, a legszebb viszont a Japán Rally esős szakaszain az esőcseppek és az ablaktörő-lapát játéka (akárcsak a Svéd Rally hópihé). Viszont bortal üthetjük a konzolokon használt jég és eső út visszatükröződéseit, effektjeit!

Hangzás: az időközben nyugdíjba vonult Gristen kívül a motorhangok, a kavicsfelverődések hangjai jók. Az már más téma, hogy a Nicky által bemon-dott itner sokszor merev ellentétben áll a következő kanyarkombinációkkal. A közönség szinte néma, akárcsak a környezet többi része, sehol egy zaj:steril. Zene sincs túl sok, ami van, az megfelelő, e téren is hiányt érzek.

A visszajátszás pedig e fogalom meggyalázása, opciók nélkül, fix kameranézetekből követhetjük nyom-on száguldásunkat.

**COLIN ÉS A CITROEN.** Akkor summázzuk csak, miért annyi az annyi: katasztrofálisan optimalizálatalan konverzió, rendkívül rövid játékmenet. És az sem menti meg a játékot, hogy a szakaszok nagyon meg lettek tervezve, élmény rajtuk autózni. A játéktörténelemben a PC-s Colin-sorozat hatványdala nem rossz, hanem rosszul megtervezett és rosszul kivitelezett játékként fog bevonulni.

Azért hadd legyen még egy szavam a kesergőkörhöz: vegyétek el a Rally Trophy vagy a Rally Championship 2001-et, ezzel a két játékkal még ma is jól fogtok szórakozni! ■ DAUBY



#### > ÉRTÉKELÉS



PRO Meltemes toresmodel t a ,atek cme

KONTRA botnaryos fizika model t opt malizálatalan konzo atlat

#### > CÍM MÉRLESELÉLET

Colin McRae Rally 2

#### > MÉRLESELÉLET

Colin McRae Rally 2





**Mikor hónapokkal ezelőtt bemutatót írtam a Mistmare sajtóanyagából, magam sem értettem teljesen, hogyan fog működni a játék. Ez talán furán hangzik, hisz illene tudnom, miről írok, de az egész rendszer olyanlyra zavaros volt, hogy csak továbbadni tudtam a készítőik leírását, megmagyarázni nem. Mikor aztán a játék végleges változata megérkezett, kissé bizonytalanul, de reménykedve ültem le elé, hátha a gyakorlati tapasztalat eloszlatja a titkot övező homályt. Tévedtem.**

Szmerkedésem

a programmal a vártnál is nehezebben folyt. A teljesen újszerű szabályrendszer sokáig kisméghetetlennek bizonyult, bizonytalanságom egyre fokozódott. Igaz, a játék októ célu feladatokkal kezdődött, melyek során elsajátíthattam az egyes tulajdonságok és képzettségek fejlesztésének módját, ám ez csak nagy halom adat számszerű növekedését eredményezte, tényleges szerepükre nagyon sokáig nem derült fény.

A túl hosszú nyúló bevezetés alatt alig akadt lehetőségem képességeim kipróbálására, mindössze egy-két diaktársamat, illetve két oktatót hívtam ki párbajozni, de az előbbieket komolytalan ellenfélnek bizonyultak, az utóbbiakról viszont – minden igyekezetem ellenére – eredménytelenül pattantak le támogatásam.

Aztán végre kikeveredtem az akadémia falai közül a ridég valóságba, de még órákkal később is csak véletlenszerűen nyomkodtam a gombokat, és reménykedtem, hogy jól végzem a dolgom, nem kell előlről kezdenem a karakterem fejlesztését.

Frusztrációmhoz még hozzájárult

a tény, hogy nincs beleszólásom a játékállás elmentésébe. A program ugyan bizonyos időközönként, illetve a játékból kilépéskor automatikusan megmenti az állást, de erre egyetlen fájlt használ, mindig csak a legutolsó tevékenységtől lehet folytatni a kalandot.

Lássuk csak, milyen hátrányokkal jár ez? Először is, ott van a harcok kimenetelének kérdése: Mi van akkor, ha túl erős ellenfél előtt mentettünk, és elbukunk a harcban? Nos, ez még nem annyira kellemetlen, ugyanis nem lehet végleg elpusztulni. Karakterünk annak rendje és módja szerint kiterül ugyan, de a főmenüből a feltámadás pontot választva újrakezd, második (harmadik, negyedik, századik) esélyt kapva a győzelemre.

Sőt, ha még ez is kevésnek bizonyulna, a feltámadással egy időben legyengíthetjük az ellenfelet, aki így már sokkal kisebb – mondhatni elhanyagolható – kihívást jelent. Kissé nyakatekert megoldás, de kétségkívül működik. Csakhogy ott van a második gond, nevezetesen, hogy a feladatok befejezésére meghatározott idő áll rendelkezésre. Amennyiben ebből a játékos kifut, az óra megáll, és kizárólag a fő történetvonallal részletevel lehet foglalkozni, minden egyéb megszűnik létezni. Tehát, ha valaki túl kíváncsi, és bejárja az egész területet, kérdezget az embereket, tárgyak után kutat a ládikákban, könnyen azon veheti észre magát, hogy elpazarolta a drága időt, amelyet amúgy fizikai vagy szellemi ereje növelésére fordíthatott volna. Ugyanakkor, ha csak a konditermeket és könyvtársakat bújja, kimaradhat érdekes vagy hasznos eseményekből, me-

lyek szint hoznak a játékba. A készítők erre is találtak megoldást, bármely elkezdett fejezetet bármikor újra lehet kezdeni, természetesen a már megszerzett képességek és tárgyak megtartásával. Ámde felvetődik a kérdés, hogy milyen kihívás vár, teszem azt, egy húszas szintű karakterre az első feladatok során. Elméletileg így sem vagyunk halálos unalomra kárhoztathatók, mivel a gép minden esetben igyekszik a karakter erejéhez igazítani a szörnyeket – sajnos megiehetősen csekély sikerrel. Pusztán kíváncsiságból többször előlről kezdtem a játékot, minden egyes alkalommal edzésre fordítva a rendelkezésemre álló időt. Pár perc múlva elértam a hetedik szintet, és félisteni képességekre tettem szert. Aztán nekiestem a korábban már említett, legyőzhetetlen oktatóknak, előre igzúlva, milyen új trükköket vet majd be ellenem, de csalódottan tapasztaltam, hogy egyetlen ütésemről padlót fogott. Ez a módszer tehát nagyszerűen alkalmas az amúgy is kényes egyensúly felborítására, a kihívás meggyölkösítésére.





Hogy azért valami jót is említsek,  
a kinézet egész kellemes. A főhős kimondottan jól  
néz ki cicomás ruháiban, a mozdulatok (különösen  
harc közben) látványosak, a városok tele vannak  
szép épületekkel, tornyokkal.

Na, most már senki nem mondhatja, hogy csak a negatívumokat emelem ki, a fenti sorok napnál világosabban bizonyítják elfogulatlanságomat, visszatérhetek a szapuláshoz. :P Lássuk az irányítást.

sajnos ezen érem sem mondhatók sok jót. Alapban egyszerű kattintással lehet mozgítani a hőst. Amennyiben nevezetesebb helyre kívánunk eljutni, mely be- vagy jutóba a térképen, ott is kijelölhetjük a célt, így szonylag kényelmesen közeledhetünk. A gond az, hogy a kezdők, mikor kézzel kell navigálnunk, mivel sok esetben össze-vissza kell forgatnunk a kamerát, hogy elfogadható pontra fókuszáljunk. Miután ezzel megvagyunk, a karakter elindul, eleinte lassan vonszolva magát, majd öt-hat lépés után elviselhető sebességre képesol. Olykor azonban „láthatatlan falba” ütközök, mely beavatkozásunk nélkül soha nem lesz képes megkerülni, ekkor kezdődik az idegesítő kattintgatás. Alternatív megoldásnak választhatjuk az acóciótékokból ismerős első, illetve harmadik személyű módoat, melyekben az irányítálművelk lenyomással mozoghatunk. Ez már valamekkor kultúrálabb módozer, noha



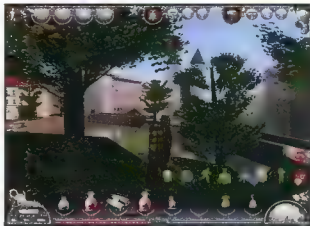
szintén nem tökéletes, lévén az oldalazás lehetetlenül lassúra lett állítva.

Ez nem túl biztos, ezek után milyen nehézségekkel kell harcolnunk közben meggyőződünk? Nem sokkal, mindössze annyi a dolgunk, hogy kijelöljük a célpontot, és kiválasszunk egy rendelkezésünkre álló harc technikák közül, aztán nézzük, amint embereink gyepálják egymást. Időelői előre kénytelenek leszünk győváltatni tölteti hűsönkbe, esetleg megereszteti egy támadó vagy védekező választatot, de legfőként a türelmünknek kell hagyoznunk.

Ez nagyon egyszerűen hangzik, de míg rájöttem, hogy melyik harci technika mire való, legalább három márék hajtói szabadtotum meg szegény kobakom!

Aztól függően, hogy pusztá kézzel, bottal, egykezes vagy kétkézese fegyverrel bonyolunk-e, más és más stílus alkalmazhatunk. Vannak általánosok (katani, kung fu és talán a viking), melyek mindegyikben előfordulnak, illetve különlegesek (pl. gonosz, arab, juhász). Mivel minden egyes technikát külön kell gyakorolni, legnagyobb jelentőségűk szerintem az általánosaknak van, hisz hiába vagyunk nagymesterrel az egy-kezes arab stílusnak, ha legujjúb csodafegyverünket két marokra kell fogni.

Fuggetlenül attól, hogy mik a stílusok nevei, sorrendben mindig így következnek: Az első csekély sebést



okoz, de az állóképességet sem csökkenti túlzottan, a második pontos ütésekkel operál, a harmadik hatalmasakat csap, végül a negyedik távolról támad.

Így már eléggé bonyolult? Nevezzük inkább körül-  
nyesnek. Viszont a másik nagy ötlet, a beállítottságok  
kezelése egyszerűen érthetetlen! Azok az ismerőseim,  
akik megpróbálták felfogni a három fő tényező (fogé-  
konyság, fókusz, védelem), valamint azok alcsoportjai  
(föld, hold és nap) kapcsolatát a képzettségekkel vagy  
a diliházban kötötték ki, vagy a kevesebb kihívást je-  
lentő atomfizikusi pályára léptek. Nem is untatlak ide-  
tek ezek részleteivel, nem ér meg a ráfordított időt.

Szerencsére úgyis a kiszabott két oldal végé-  
re értem. Úgy vélem, jól töltöttem ki a helyet, mert bár  
hasznosítottam információkat nem nagyon adtam, de is-  
tán sikerült meggyőződnöm pár potenciális vásárlót, hogy  
másként program után nézzen. Nem szívesen mondom  
ilyet több ember sokévi munkájáról, de szerintem a  
Mistramre fölöslegesen lett túlbonyolítva, a kezeléssel  
gondok pedig még frusztráltabbá teszik a kalandozást.  
Nem tartom kizártnak, hogy ez utóbbi gondra idővel  
találunk győzött patch-e formájában, hisz a fejlesz-  
tők folyamatosan munkájának köszönhetően a játék a  
megfelelően óta is sokat fejlődött, de az alapötlet így is  
túl nyakatekert marad.

Ez a játék tipikus példája annak az esetnek, mikor a kevesebb több lett volna. **Bingo**





**Fiam, tizenöt év börtön után az első dolgod, hogy belebuksz egy drogbizniszbe? Oda az anyag, oda a pénz, és kis híján oda az életed is? Gyorsan meg kell vetned a lábad az új, ismeretlen terepen, hogy ezt az utolsó ne veszítsd el! Hogyan tudod ezt megtenni? Nos, elárulom, én is így kezdtem, de nézd, hova vezetett az út, amelyet bejártam: a város a lábaim előtt hever. Persze fiam, szívesen megosztom veled a tapasztalataimat, csak tudod, semmi sincs ingyen. Igen, 1650 pont elég lesz, és lásd nagylelkiségem, sok más is kapsz mellé. Először is egy jó tanácsot: csak akkor hallgass meg, ha tényleg szükségem van rá. Hidd el, sokkal nagyobb hasznodra válik, ha magad jössz rá, miként is folynak ott a dolgok. Hogyne fiam, már kifizetted, nem tagadok meg tőled semmit, csak kérek, hogy eszerint élj a segítségemmel! Szóval Vice City, igaz? Hmm... ismerlek ott egy pár embert.**

#### THE PARTY

**The Party (Nehézségi fok: 0/6 • Jutalom: \$100)**  
Az öreg masszív kokainfüggő. Régebben még meg tudta fogni a dolgok végét, de most már idegroncs, csak a por önti bele az önbizalmat, ha épp van rá pénze. Jelenleg, mint látdod, nincs. Első dolgokat tehát, hogy megtudjátok, ki ültetett fel titeket ilyen csúnyán. Cortez ezredes ajánlotta az üzletet, legjobb tehát, ha nála kezdtek puhatolózni. A helyi alvilág figuráinak megismerésére keresve sem adódhatna jobb alkalom, mint egy ilyen alak bennfentes partija. Először

valami tisztességes ruhát kell szerezned, Rosenberg biztos Rafaelét ajánlja. Ha sikerül kiválasztanod a megfelelően drága öltönyt, a közeli móltónál találod Cortez hajóját. Hivatkozz csak az ügyvédre, és aztán élvezd, ahogy Mercedes, az ezredes lánya beléd karolva bemutatja a tagokat. Tényleg itt van mindenki, aki számít – meg pár olyan is, aki nem. (Nézd csak azt a Spielberg karikatúrát, azt az óriáscápa-mániás pornófilmrendezőt.) Más felülről az első potenciális gyanúsított: Ricardo Diaz, a rosszarcú kolumbiai. Az, hogy sokan csak Mr. Coke-nak hívják, már szinte bizonyított. Mercedesnek nincs sok kedve most az öreg kéjenchez, úgyhogy vidd el a közeli klubba... nyugodtan használjál az egyik útban felkő Cheetaht! Jól ki fogtok jönni egy mással.

#### Back Alley Brawl (N1 • \$200)

Az arcokat már nagyjából ismered, de még semmi biztos támpont. Az összeroppant ügyvéd szerint, ha valaki, hát Kent Paul, az ifjú angol „mediamágus” biztos tudja, mi történik erefele 20 kiló kókanál. Általában a Mailbuban tölti az idejét, keresd hát fel! Előre ugyan nem akar beszélni, de meg tudod te ütni a megfelelő hangnemet. Egy szakácsoshoz küld, nem messze innen, az viszont még ennyit sem mond, úgyhogy kénytelen leszel könyörögni – ha felszedtél már pár elrejtett fegyvert, akkor azzal, ha nem, hát kézzel. Egy hasznunk volt az akcióból: itt hagyta a mobilját, amelyet ha ugyesen használunk, valószínűleg érhet némi információt. Fel-tűnik azonban egy sokkal érdekesebb személy, aki ismeri a helyzetet, és szerinte ugyanaz az ember ölte meg a btyát is, aki a te gondodat okozta. Szövetséget kínál – meg egy pisztolyt, amellyel tanácsos a három titeket rohamozó séfektől fejbe lötnöd. Ezután szállj be a kocsiába, és vidd, ahova kéri, nem érhet baj, sőt, a tag akár még hasznos társ is lehet.

#### Jury Fury (N1 • \$400)

A mobil gyors, ám felemás sikert hozott. Gyánúkat egy hívás beigazolta: a balhében Diaz keze van, ám azt még mindig nem tudjuk, hogyan férhetts a közelébe. Rádasként Rosenberg tudatja veled, hogy még Forelliék is a nyakadba

varrtak egy másik ügyet. A család egyik tagja, Giorgio 5 évét kap csalásért, ha nem tisztázzuk a tanúkkal az ártatlanságát. Pusztán rábeszélni kell őket, nem megölni! Ehhez a legjobb eszköz az előttd álló kalapács, melynek felvételéhez a use gombot kell használnod, ha már lenne ebben az osztályban valami más nálád. A két megjelölt helyre tetszőleges sorrendben látogatatsz el, a fentiek a kocsiját kell szétverned, a lentit egy barátságos ütéssel előbb be kell terelned a kocsi-jába, és csak aztán szükséges szétverned.

#### Riot (N2 • \$1000)

Sonny egyre türelmetlenebb, és közben Rosenberg legfőbb dolga, hogy valami cowboy piszkos munkáját végeztesse veled. Sebalj, lehet, hogy ez az út fíkjó, Avery Carrington közelebb van a tűzhöz – őt is láthat-dat Cortez partiján, hát ennyit lehet, hogy megér. Úgyor be Rafaelhez áttöltözni, majd hajts le a tüntetéshez! Így már elvegyülhetsz a munkások között annyira, hogy nem tudják, ki a kezdeményezője annak a tömegverekedés-nek, amelyet neked legalább négy emberbe való bele-könyököléssel kell szítanod. A biztonsági őrök kimozdul-nak a rács mögül, hogy mérsékeljék a tüntetés hangu-latát, így neked szabad az út befelé. A jobb oldali te-herautókat robbantsd fel úgy, hogy belelőss a mellet-tük álló hordóba, a bal oldalon állót pedig kösd el, majd a kint randalírozókon nyugodtan áthalajva törd össze a kocsit olyan módon, ahogy jónak látsd.

#### FOUR CORNERS

#### Four Iron (N2 • \$1000)

A fickó egész jól fizetett, és mintha azt mondta volna, keresd csak fel a későbbiekben is. Pénz szűkében bár-mi jól jöhet, barátokozz hát össze az öreggel. A megbí-ztatás, amelyet kínál, a közeli kis szigetcsoponton lévő golfklubba vezet, ám a sznobok közé csak a megfelelő ruhában lehetséges bevezülni. Térképjelzést ehhez is kapsz, aggodalomra legfeljebb az út, skótökös ga-tyád adhat okot. Az ellenőrzőkapunál minden lőfegyve-redet ott kell hagynod, és tanácsos a kalapácsot is mielőbb egy gyorsan élő golfütőre cserélned. Pattanj be egy Caddybe, és hajts a célszemélyhez. Mielőtt föl-mennél, nekifutással (sprint) lökődös a vízbe a kör-nyéken álló golfkocsikat, ezzel jókora hajkurászást spórolhatsz meg magadnak. Ha mind megvolt, ismer-ted meg az áldozatot a golfütő alternatív használati

**Grand Theft Auto**

*Vice City*



Végigjátszás

spórolhatsz meg magadnak. Ha mind megvolt, ismerd meg az áldozatot a golfút alternatív használati módjával, majd fuss, ahogy a lábad bírja, mert a feketöltönyös fickók nem viccelnek! Kint vár egy Comet, a játek leghasználhatóbb sportautója – pattanj be, és irány a következő küldetés.

### Demolition Man (N3 • \$1000)

Ez a küldetés már több borsot törhet az orrod alá. Távirányítós helikopterrel bombákat telepíteni egy épülő irodaházba nem olyan gyerekjáték, amilyennek elsőre látszik. Egyértelmű, hogy ezt nem a te irányítószervezetedre tervezték, és csakis így bízhatnak meg karriered elején illetéssel. (Egy jó tanács, amellyel igazán meg tudod könnyíteni a helikopter kezelését: az emelkedés-süllyedés, oldalazás jobbra-balra jó helyen van a W-A-S-D kombón, ám az előre-hátra, jobbra-balra fordulást állítsd át a numerikus iránybillentyűkre, erre pár menet után az embernek mind a két keze igen jól rááll.) A bombák telepítését felülről lefelé (a lépcsőház 2.-3. emelet közti szakasza puszta emelkedéssel is átjárható már) kezd meg! Általában a magasabb szinteken szokott beütni valami szerencsétlenség, ha ez megörtöklik, legalább ne döntse romba az addigi munkádat, és amúgy is, minél tovább irányítod a gépet, annál inkább lanyhul a figyelmed. A munkásokat hagyd békén, ám a fegyveres biztonsági őröket minél előbb feldaraboltatod a rotorokkal, annál jobb. Ha nagyon nem menne, akkor se add fel! Én született őstehetség-telenség vagyok, és a végén mégis maradt egy percem.

### Two Bit Hit (N2 • \$2500)

A ravasz Avery épp egy bandaháború kibontásán fáradozik – azaz megkér minket (miután teljesítettük Diaz két küldetését, és átjárhatunk a város túlsó felére), hogy fáradozzunk egy kicsit rajta. Időközben akadt egy segédkéje is, bizonyos Donald Love. Bár egyelőre nagyon megalázott helyzetben ügyködik, valami azt súgja, hogy ez a fickó még sokra fog vinni. Tehát végleg egymásra kell uszítanod a kubaikat és a haitbelieket, amihez először is egy kubai ruhát kell szerezned. Ebben már lehet elég gyakorlatod, a küldetés finomsága ezután jön: a megölni kívánt célszemély tekintélyes gárda védi, a kézenfekvőnek tűnő, ám kocsikkal és ádáz, géppuskás haitbeliekkel eltorlaszolt úton igen nehéz eljutni hozzá, ezért kerüli hátulról! Ha ránézel a térképre, látni fogod, hogy néhány si-

kátoron keresztül el lehet jutni Little Haiti nyomorbódái közé, ám onnan semmiféle átjárásra nincs lehetőség az épp elhunyt vezetőket sirató banda irányába. Hajts tehát a hátsó falnak arra a pontjára, ahol az ismerős, célszemélyt jelölő rózsaszín nyilat látnod ki-kibukkanni, állj fel a motorháztetőre, és egy nagyobb kaliberű fegyverrel kapd fejbe. Ezzel a módszerrel megspóroltad a kocsi felrobantását, a tested átlugyagtasát és az üldözést. Pajzsvesztés nélkül hajhatsz ki a Haiti nyergéből. Ezt követően hamarosan telefonhívásod érkezik – egy kubai invitálná a megboldogult Leót a kávézójába, de ha ő már eltávozott, hát megelégsz te is. A most kitört bandaháborúban mindenestre szükségük van egy profi segítségére.

### Platinum Junior Wacker Center

### Treacherous Swine (N1 • \$250)

Cortez zserdes szeretne veled beszélni a gondokról, ám előbb felhasználna egy hűten alkalmazottjának megbüntetésére... láncfűrészsel. Bár szálanalmasan, de megfizeti, és a 15 év börtönbüntetésed nem tanúskodik magasan szárnyaló erkölcsökről, úgyhogy gondolom, belevágsz. A fickó két védőemberére a legmegfelelőbb eszköz valóban az, amit a kezébe nyomtak, ám ha Gonzales kifutna az utcára, felesleges kergeted: a pisztoly is megteszi. Két csillagos körözésed kispiskóta, és ha a ház melletti bozótok közt lapuló csillaggal még csillapítod is, az a maradék már magától elmúlik, ha elhajtasz a kocsiddal.

### Mall Shootout (N2 • \$500)

Az öreg Garcia csak nem hajlandó a lényegre térni. Most egy chupet kellene elhoznod neki az egyik bevásárlóközpontból. Legyen! Ha megérkezélt, állíts kocsit az áruház nagy parkolójával átellenes oldalára, majd középen baktass fel a mozgólépcsőn, és állj szóba az azzal az emberrel, aki a lehető legtöbb franciákkal kapcsolatos sztereotípiát egyesíti magában. Kiderül, hogy ő francia, ráadásul titkos rendőr, sőt mi több, még a chipeket sem adja oda, hanem elfut a kommandósok martalékalá vetve téged. Ne törődj velük, fuss az iskoló fickó után, pattanj be az előkészített kocsiba, üsd el, vedd fel a táskáját, majd két csillagos körözés mellett juttasd vissza azt Garcianak! Rutinmunka.

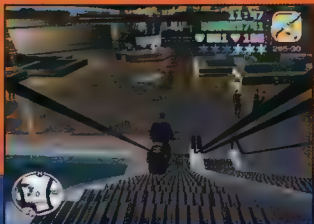
### Guardian Angels (N3 • \$1000)

Itt az idő, hogy közelebb kerüli a forráshoz. Cortez megbízásából meg kell védened Diazt, amíg egy üzle-

tet bonyolít. Ehhez fegyvert a városközpontban lévő parkolóház első emeletén találás – a nemrég megsemmisített néger fickó mellett, aki ezúttal be is mutatkozik. Tehát Lance – még igen fontos szerepet játszat! Ismét te vezetsz – ha megérkeztek a találka helyére, foglald el a helyed a háttérben, és ettől fogva figyeld a célkeresztben át a környezetet (alapértelmezésben, és amúgy is kézenfekvően TAB-bal)! Haragosan megérkeznek a haitbeliek és a kubaik, lödd őket, ahol éred! Hátulról is támadnak, légy körültekintő (szó szerint)! Egyiküknek csak sikerült ellopnia a pénzt, eredj hát a nyomába a környéken lévő legjobb kocsival! Valamivel jobban üli meg a motort, mint az előző küldetésed szerencsétlen franciája, de így sem okozhat gondot elgázolni, majd a pénzt visszavinné. Ricardo megdicséri, amért életben van és a pénz is nála – milyen ironikus. Hazuát közben még nagylelkűen felajánlja, hogy dolgozhatsz neki, és ő gazdaggá tesz. Ezt remélhetőleg te is nagyból így képzeld el.

### Sir, Yes Sir! (N2 • \$2000)

Cortez legközelebb csak akkor hív magához, ha már lehúztál pár napot Diaznál – és immár ő is nyíltan gyanúsítja. Persze nem kéretelt volna magához, ha nincs egy kérésre számódra. Bár már kicsit elege van belőle, ez túl izgalmasan hangzik ahhoz, hogy kihagyd. Azt kell megtenned, amivel Liberty Cityben annyit kísérletezhettél: tankot kell lopnod! A dolog azonban sokkal egyszerűbb, mint elsőre gondolnál. Csak menj át a túlpartra, és várd be a konvojot, majd haladj vele párhuzamosan jó darabig. A parancsnok nemsokára megállít parancsol, mert szolgált a kötelesség: az osztagnak fánkot kell venni. Eljött a te pilanatod. Egyszerűen fuss oda a tankhoz, rángasd ki belőle a sofőrt, vágdódi bele, és csikorgasd meg azokat a láncfelpakati! Mindezt egy puskaelövés nélkül meg lehet oldani. Ha Libertyben vezettél már tankot, tudhatod, hogy a háromcsillagos körözés sem jelent gondot – nincs, ami egy ekkora monstrum erejének ellen tudna állni. Sajnos nem tarthatod meg magadnak, mivel folyamatosan keteg a detonációig visszasszámláló óra, ám arra pont elég az idő, hogy a térképen jelölt közeli garázsba leszállj. Én megpróbáltam ugyan saját lakomhoz beállítani, ám csak a robbanás előtt elhangzó újabb mókás szöveg lett a jutalmam. Ha már így bejelöltél, ajánlom, kapd fel azt a hat csillagot, és szerezz egyet magadnak is!





# All Hands on Deck! (N3 • \$5000)

Az ezredes kihajózna, de azok a fránya franciák... Az utolsó szívszég, amelyet tenneid kell, hogy felülvéd azt, aki a kifutás alatt a hajó közelébe jön. Csak rohangátnod kell a fedélzeten, és valami súlyosabb géppuskával fellobbantandó a közelébe, vagy az utat eltorlaszoló hajókat. Sok tőltenyél el fog fogyni, de nem kell aggódnod, helyben is találás fegyvert, nagy adag élet-erő mellett. A mértesebb hajóknak is elég egy, a tes-tükbe eresztett, közepesen hosszú sorozat, de a gumicsónakokon inkább rögtön az embereket vedd célba! A helikopterek is pillanatok alatt megadják magukat, felesleges töltük félni (csak arra ügyel), hogy Cortezre ne essen egyik sem!) Hálája jelűl az ezredes megajándékoz egy egész tisztességes csónakkal (én jobban örültem volna, ha megtarthatom a lánčífűszert), és megkér, hogy vigyázz a lányára. Feltehetőleg már eddig is „gondját viselset” egy párszor, úgyhogy ez inkább csak könnybeszög, mint teher. Bónuszként még Kent Paul is föl hív, és meginvitál egy látogatásra a V-Rock rádió stúdiójába.

## RICARDO DIAZ

### The Chase (N2 • \$1000)

Hát ez Ricardo Diaz. Egy milódiába beleűtött állat, aki szétven a tévéjét, ha veszít a lova. Ezzel a fickóval nem lesz kifűzűdű dolgozni – de ő már rád is szű egy feladatot, mielőtt kifűjethetnéd érdeklőntál álláspon-todat. Nem nagy ügy, csak egy szerencsétlen szikkaszt kell felkutatnod. Ha odaértél a házához, nézz be az ab-lakán! Gyorsabb volt nálád, hát fel a háztetőre! Űt köz-ben a hűden pack felszedését leszámítva egyenesen, nyugodt tempóban fuss utána, nem érhet baj. Lényeg, hogy te se lódd le őt, se most, se a küldetés hátrál-vi részében! Ha te is leérkeztél a földre, kapd fel azt a kis robogót, a látszat ellenére ez a legmegfelelőbb jár-gány a küldetés teljesítésére. Biztos távolból clikkak-kozva kovod, hogy ne találhasson el, de ne is veszítsd szem elől! Csak kényelmesen, nagyon hosszú út van meg hátra. Ha a kocsija végűl megállt, akkor se old meg, csak hajtj közelebb, és már vége is a küldetés-nek.

### Phnom Penh '86 (N3 • \$2000)

Ricardo csak nagyban játszik. Előző küldetésed stílu-sos befejezéséhez egy helikoptert is ad, melyet nem más fog vezetni, mint... Lance Vance. Miközben be-ásztál a helikopterbe, újdonsült barátod beavat abba

is, hogy miért van itt. Nem nehéz kitalálni: Diaz felel a bátyja haláláért – mire a heli Prawn Islandra ér, az el-mebegett gengszter sorsa gondolatban már meg is pe-csételődött. Itt azonban lőnőd kell, ha nem akard, hogy a béték pecsételőidj meg előbb. A célpontok adják magukat, tán arra is fölőlesleges figyelmeztetnem, hogy használd a hordókat (a kocsikat most nem éri meg lőni, mert csak egy-két ember űl bennük). Ha le-tettek, ne siesd el a bemenetelt! Egyezre mindig csak egy-két ellenség legyen a képbén, és azokat egy-gy golyóval intézd el – így valószínűleg meg sem tud-nak sebezni. A főúruló a tetőn fekszik, csak szedd fel a csomagot, és élvezd a küldetésed jutalmát: más megnyitlak a város túloldalára vezetű hűdak. Imrám szabadon garázdálkodhatsz egész Vice Cityben!

### The Fastest Boat (N3 • \$4000)

Aki galamblovódózás közben hajót lopat veled, az tényleg megérdemli a halált. Egyelőre azonban csak teljesítsd, amit parancsol! Ugorj át a tenger „friss” ol-dalára, és keresd fel a kikötőt! Itt őlrommal várnak, de nincs okod félni: a helikopterűl lekasztott gépjágyúval egykűtűrű rendet tehetsz. A faházban benn találod a kapcsolót, csak állj elé, és a város leggyorsabb hajója máris a vűzen lebeg rendelkezésedre. Kérlek meg akad pár golyófogó, és ha túl agresszívan bánss el velűk, az is megeshet, hogy három csillagos körözést adnak ki ellened. Rendűrségi csónakok társaságára kettűnőd is számíthatsz, de ha már a helikopterek is a nyakadban vannak, tényleg teljes gázgal tépj vissza – a vűzen mind-össze köpűsnűyre lűvű – Csillaghal Szűgetre!

### Supply & Demand (N3 • \$10000)

Légy kedűyes, és teljesítsd elektrotechnikai dolgok-ban járatan barátunk tudtán kívűli utolsó kívánsá-gát! Pattanj be Lance mellé a csónakba, és küldd meg a hajűcsavarakat, ahogy csak tudod! Mehets kedved szerint jobb vagy bal felé, mind a két irány nagyjából ugyanolyan eredműnnűl kecsegtet. Műi-tán azonban összeérték, vigyázz, mert akad egy na-gyon éles kanyar, amely előtt ha nem veszed le szin-te nullára a sebessűget, teljesen biztos, hogy nekű-űtkűzűl a szemben horgonyzű jachtnak! Ha sikere-sen elérte a Diaz által kívánt hajót, visszaűdűlva szerepcsere következik: Lance vezet, te lűsz. Elűszűr csak a műgűtted sűvűtű lűekvezűstűkűt kell begűjta-nod, de ezűtűn akadnak a parton is barátaid. Cűlűzűz a hordókra! A fűléték szűlűű helikoptert sorozd,

ahogy tudod, gyorsan lűngra kap, az elűlűrűl jűvű ma-radék pedig már nem lehet gond.

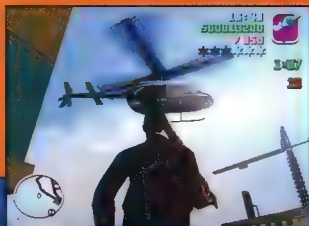
## LANCE VANCE (JELEN: H. MAJD D)

### Death Row (N5 • Egy barát, akit jó, ha közel tartasz magadhoz!)

Követek Kent Paul hívását a Malibuba, megudhatod, az a sürűtűd gond. Lance nem volt hajlandű vűrű rád, és egyedűl ment nekű Diaznak. Ennek eredműnyekűt most a vűrűszűllű roncsotepelen tűlűű bűntűtésűt egész addig, aműg agyon nem verik, vagy ki nem szabadítod. Szűp menet lesz innen áthajtanű Vice City tűlsűl végű-be, de nem lehetetlen. Jelentűsen megkűnyűjthetű a dolgot, ha megveszed az űű szűget alsűl sarkában, egy kis beűgrűban megtalálhatű Hyman Condűt, amelyhez helikopter is jár, és az űűt nekűműkű gyorsab. (Használhatod a Skumole Shack mellettű rendűrűhelikoptert is.) Ne menj túl közel, hogy ne lűssűssék le a gépedet, de túl tűvűl se, hogy Lance-szel majd ki tud-jatok futni! Ha kiszűllűtű, kezdetűt veszű a játék elűű igazi, keműnyű lovűdűzűs része. űvűtűosan, de tempű-san haladű befelű, figyelmeletelűrűskűtű Diaz mind-en bérencűbűlű egy aranybűnya hullik ki, de csak azokat a dollárűkűtegetek szedd fel, amelyek űtba esnek. Lűhűt-nek rád minden oldalrű, és a kűlűnbűzűű objektumok tetejűrűl is. Ha már a „fogda” épűleténélű, ne si-ess tűzűtűzűt, a bent megapűlűű fickű csűnya meglepe-tűt tud okozni. Műi-tán tisztázűt a heves fejű Lance-szel a helyzet, fuss vissza a helikopterűdhez! Ha az már megszűnt lűtűzni, pattanj be a Sentinel XS-be, ha pedig ezt is szűtűlűtűdű, marad a Trashmaster. Az utűra gyalog ne merűszűkűd ki, mert Diaz űtűkűsűkűlű pillanatok alatt elűtűk fűlűhűt havero. A kűrhűzűg hátrűlűvű űű sem lesz piskűta, ezek nagyjából űűy vezetnek, mint a nűgy csillagra riasztott magűnyűműzűkű, és lűt meg csak trűkkűk sem állnak rendelkezűsre a csillapítűsűkűhoz. Ha már minden veszű, próbájű kihajtanű vagy ki-futnű a nyugati partra, és ha ez sikerűlű, nyugodtabb utad lesz. Az emberek többsűge nem tudja elűű neki-fűtűsra kűrhűzba jutattán Lance-et, de ha nekűd sike-rűl, a nagy leszűműlűtűdű már semmű fűlűvűlűdű ne le-gegyen!

### Rub Out (N2 • \$50000 + Diaz vilája + A város urának pozíciója)

Elűrűkeztűt a pillanat, amikor végűe mindkűtűtűt elűtűtűt vehettek sűrűelűmeteken, és megszabadíthatűkűt a vűrűst az idegbeteg kolumbiatűlű. Csak arra űűgyel,



hogy a pajzsod és az életed a maximumon legyen – igazából egy 50-es is bőven elég –, Lance készült fegyverekkel. Sajnos súlyához képest a küldetés sétagálopp, piáne, ha közvetlenül az előző után ugrasz neki. Csak az útonvalóival nyújthatok némi segítséget. Ha bementél, rögtön hátrafele kerülj, a medencénél fordulj be, majd válaszd a jobboldali ágat. Ha beértél a lépcsőházba, csak egy emeletet menj fel, onnan egy folyosó az előcsarnokba vezet. Itt már tudni fogod a dolgot. Most megadhatod Diaz jutalmát az üzletkötés során tanúsított magatartásáért!

#### TÖRTÉNET

### Shakedown (N2 • \$2000 + Napi \$5000 védelmi pénz + Üzletkötési lehetőség az egész városban)

Diaz halott. Tíed a pénze, tíed a háza. Itt az idő, hogy visszafizess Sonnynek a tartozásod, nem igaz? Persze, hogy nem. Elvégre mit is kaptál te tőle? Vására vette a te életed az ő üzlete miatt, és aztán az összes befektetett vagyonát rajta, az egyetlen túlélőn akarja leverni. Hamarosan fel is hív, és egy újabb frappáns pábeszéd keretén belül kiderül, hogy már tud az akcióról, egyelőre azonban mérsékelve magát, szépen kér, hogy add meg a jussát. Most lerázod, ám már tudod, a jussát majd akkor kapja meg, ha végre hasonló pozícióban leszel... és nem pénzben. Ehhez azonban be kell hódolnod a várost, mégpedig mielőbb. Az üzletek többsége mielőtt tudomást szerez Diaz haláláról, feltehetően megtagadja a védelmi pénzek fizetését, tehát a lehető leggyorsabban meg kell mutatnod nekik, ki is az a Tommy Vercetti. Én ugyan kicsit gyerekesnek érzem egy újdonsült maffiafejeztől a kirakatok saját kezű bezárását, de ha itt ez is megteszi, hát rajta! Szabad fel viláid tetejére, pattanj be a helikopterbe, majd repülj vele az Északi Bevásárlóközpontba. (Szokd ezt a közlekedési formát!) Először a földszinten, majd az emeleten, kedv szerint löföggverrel (sok időt megspórolhatsz vele) vagy láncfűrészsel törd be a kijelölt kirakatokat, és máns tőled retteg Vice City összes kereskedője. Sőt, mostantól végre bármelyik az épületet, odáig megegyezhet, amelyekre csak fáj a fogad.

### Bar Brawl (N3 • \$4000)

Néhány bártulajdonos mégsem tanulta meg, hogy a védelmi pénz nekünk kell befizetnie, nem pedig valami biztonsági őrköl dolgozó bandának, irány tehát

újból példát statuálni. Bűnszövegetezked két tagja is jönné segédkezni, de ha lemaradnának vagy kinyírnának, rá is ránts, tán még könnyebb is nélkülük, mint velük. A kiválasztott bár nem fekszik messze első szelástódtól, az Ocean View hotelől. Két ór ott pózol a bejáratánál, ezekre csak hajtj rá! Miután kihívtad a bártulajdonost, hogy tisztázd a helyzetet, az igen flegmán reagál – nyugodtan lödd le a pofátlan, a halála nem befolyásolja a küldetést. Most következke a Security Kft. mőresre tanítása. Igen óvatosan vadászd le a kis udvarban álló őrköket, mert komoly fegyverekkel bírnak (amennyiben van nálad molotov, vagy gránát, az óvatosság szükségtelen). A jutalmad egyelőre két csillagos körözés (melyből egyet a hátd mögötti sikátorban találhatod ikonnal el is tüntethetsz, a maradék meg majd elműlik), két motorral elszórtt őt, és egy életedre törő pénzszállító autót. Mivel a motorosok a világítótorony környékén úgy érzik, eléggé messzire jutottak, ajánlom, hogy először ezt az utóbbit lödd ki – 1000 dolcsi bónusz jár érte. Ezután fogj egy kocsit – azt, amellyel ide jöttél, ha közel parkoltál le, tuti, hogy eltűntette – és gázold el a maradék kettőt, de vigyázz, géppuska van náluk!

### Cap Land (N5 • \$10000 + Napi \$5000 védelmi pénz)

Az első feladat, amelybe többször is belesorolhat a fogad. Egyik embered csúnyán elszúrta a dolgát, és most neked kell cselekedned helyette – ám immár fokozott rendőri jelenlét mellett. Mindennek a tetejébe még Lance is velünk jön, aki azon kívül, hogy lelásit, idegesít, és halálával elszúrja a küldetést, serni az égvilágon nem használható. Hogy bejuthass a bevásárlóközpontba, rendőruniformist kell szerezned (előtte természetesen jó, ha teljesen feltankolod kaptad). Ehhez ajánlatos kétszilagyni rosszindulatú érdeklődést magadra szabadítanod (se többet, se kevesebbet, így a legkönnyebb), ami gondolom, nem jelenthet gondot. Legegyeszerűbb, ha elűtsz egy rendőrt. Ha már kaptál egy kétszemélyes jártort a hátadba, igyekezz becsalni a megjelölt garázsba! Ha a garázsajtóhoz parkolna, nyugodtan állj a kocsival odébb, de persze vigyázz, hogy ne kerüljenek ilyenkor közel hozzád! Ha a két fakabát benn van veletek együtt, máris kézhöz kaptad az egyenruhád. A garázs mellett parkol egy friss járórkocsi, használj azt, hogy a bevásárlóközpontba jusd a kocsival állj a bejárat előtt süllyesztett parkolóban lévő rendőrcsillag elé úgy, hogy forgóoldás nélkül ki tudj

hajtani! Így minden gond nélkül besétálhatsz a katonák által őrzött kávézóba, és befefejezheted, amit Mike félbehagyott. Ezután azonban fuss, rohanj, iszolk, ahogy csak tudsz – az ötös körözés nem vicc. Ha nem muszáj, ne foglalkozz a visszalövődéssel, ha elfordulsz, úgys terem a megoltek helyébe kétszer annyit! A szerencsétlen Lance-t valószínűleg elhagyd, de ezzel se törődj, majd a kocsival felszeded. Ha már mindketten a volán mögött ültek, és egy csillaggal kevesebb is nyomja válladat, ajánlom, hogy a lehető legrövidebb úton siess haza, és csak a bozótban rejtőz újabb csillagot használj fel. A Pay 'n Spray társaság jűmveket hagy békén, kocsit váltani a körzet lezárása miatt igen nehéz, a sikátorokban lévő ikonért pedig többet kell kóvályogni, mint amennyi haszna van. Hármasszintű körözéssel már pusztá kikapcsolódás haza-funkázni. Miután mindezt végrehajtottad, a város immár látja benned az erőt, és tiszteletének jelűl napi 5000-et helyez majd el a viláid bejáratánál. Végre teljes hatalmú ura vagy Vice Citynek!

### Cap the Collector (N3 • \$30000)

Miután teljesítetted minden mellékküldetést, és az összes jelentős gyár, klub, szalon (nyomda) neked tetsel, Sonny Forelli végleg megelégteli, hogy amellett, hogy kihagyd az új üzletedből, még a tartozásod sem adod meg neki. Eljön, hogy behajtsa, ami szerinte őt illeti. Te azonban ezt egészen másképp fogod fel: ez a város immár a tiéd, és nem engeded, hogy bárki belopófátiankodjon az üzletedbe! Először a hamisított-zemedből szedik ki a pénzt, a küldetés itt kezdődik. Ajánlatos egy megfelelően gyors kocsival, vagy helikopterrel nekiállni, a teljes életerőt és pajzsot pedig felesleges is említenem. A következő állomást, az autótisztató legob, ha kihagyd, és egyből a Malibuboz sietsz. Ha meglátod a crossmotoron száguldo maffiózókat, azonnal erressz beléjük egy tárat, vagy kettőt, lényeg, hogy ne tudjanak rá válaszolni, mert akkor nagyon csúnyán fogsz járni. Ugyanez vonatkozik a maradék két behatásra is. Ha türelmetlen vagy, eléjük mehetsz, de ha szeretn unatkozni, a klubnál is bevárhatsz őket. Eljött az ideje, hogy végleg tisztázd Sonnyval: ha újból munkaviszonyt szeretne köztetek, akkor most már csak ő dolgozhat neked!

### Keep your friends close! (N4 • \$30000)

Elérkezett hát az utolsó megmértetésed ideje. Ha csőré egy mobilt, ne vedd fel, amíg nem vásároltál Philinél





egy minigunt, nem tankoltat tele magad, és nem mentettél a villádban! Ha ezt megtetted, akkor csak nyugodtan. Lance és Rosenberg – ki-ki vérmérsékletéhez illő hangnemben – közli veled, hogy Sonny eljön a pénzéért. Hát legyen, még jó, hogy van egy hamisító üzemet – igaz pénzt nem fog látni, főleg nem annyit, amennyit követel. Hűvösen átnyújtod ex-főnöködnek a táskákat, Lance-ről azonban kiderül, hogy oldalt vátított, és készségesen tudtad a maffiával a valódi helyzetet – ami a vele való viselkedésedet tekintve nem is meglepő. Te higgadt maradsz, mint mindig, hisz ügysem akartad átvágni Sonnyt – csak feldegésíteni, mielőtt megölné. Első teendő, hogy megvédd széfedet Forelli embereitől. Csak állj komótosan az asztalod mögött, kezded a minigunnal, és ha betolja a képet valamelyik maffiózó, lyukaszd ki! Következő fázis: végezz Lance-szel. Ehhez is csak a szobád ajtajával kell elmenne, és ott elegáns ívben végighúznod a fegyvered Mr. Vance társaságán. (Ha elszúrod, az áruló a tetőre menekül, és így egy kicsit több erőfeszítésedbe kerül a megűntetése.) Már csak egy teendő maradt: leszámolni Sonnyval, és akkor végre teljesen a magad urává válsz. Ehhez a bejárati ajtó környékét kell megszoroznod. Ez volt hát a technika, mellyel a város, és tán egész Florida urává válhattál. Ez volt hát minden idők egyik legnagyobb akciójátékának fináléja. Érezd jól magad továbbra is Vice Cityben – találhatasz még itt néhány különleges helyet és érdekes embert!

#### PRO KÜLTÜR

##### Gun Runner (N3 • \$2000)

Phil úgy tűnik, megkedvelt a Malibuban kitervelt bankrablás után, csak épp szerepet tévesztve most ő ad neked feladatot – bár tekintsd inkább barátai szívszégnek a mexikói fegyvercsempézsekkel (mint konkurenciával) való leszámolást, és egyúttal a néhány különleges mordály beszerzését. Az időzített gránátokat mindenképp vedd fel, ezek nélkül a küldetés ötös nehézségi szintű. Így azonban csak ki kell figyelned a térképen a fegyverszállítványok útját, letenned eléjük egy gránátot, és megfelelő időben azt detonálnod! A ládából kihulló stukkereket kötelező felvenni – de nincs mitől félned, általában jobbak, mint amilyeneket magadnál hurocslsz. Elsőre nem valószínű, hogy makulátlanul sikerül mind a négy fegyverkereskedőt eltenned láb alól – főleg, hogy a munkádát az első két kocsi után rengeteg robogós-bördzseks fickó is nehezíti, akik mennyiségükön fogva pillanatok alatt ki tudnak

lyuggatni, ha kiszállsz a kocsiból (egyébiránt 100 dolcsi bónusz jár értük fejenként, amiért ekkor már nem igazán érné meg a bődört vásárra vinni). Én őszintén szólva tankolt odotam meg a feladatot – azzal gye-  
rekjárték, hisz csak neki kell hajtandó a kocsinak, vagy hagyni, hogy beléd jöjjenek. Eddigre már legalább egyet hasznos valamelyik garázsban tartani, úgyhogy ha még nem tetted volna meg, hát ez előtt a küldetés előtt szerezz egyet – nem olyan nagy ördögösség!

##### Boomshine Saigon (N2 • \$4000 + Extrém nehézfegyverzet vásárlási lehetőség Philnél)

Militarista barátod épp holtrészegen bombát készít – ahogy az egy megveselt veteránhoz illik. Vietnámtól úgy tűnik, egész ép bölrel megúsztá, ám most eltompult agyával sikerül lerobbantania a fél karját. A te felelősséged lesz, hogy kórházba szállítsd, lehetőleg még halála előtt. Ez önmagában nem egy nagy feladat, ám akármít is küldött a bomba a levegőbe, te kintényes adagot kapsz belőle, így kissé megváltozott képi körül-mények között kell vezetned. Rádásul igazából nem is a kórházba, mert ott túl sok a zaru meg a... vietkong – az új cél Phil magándokija. Hálából ezentúl igen kemény pénzért hajlandó neked árusítani egyszemélyes tömegpusztító fegyvereit.

#### BOOMSHINE SAIGON

##### VANISHED BOY

##### Stunt Boat Challenge (N2 • \$1000)

Umberto tehát az Avery megbiláására felszított konfliktus kubai oldalának egyik prominens alakja. Tipikus nagyzozó idióta, aki a lelke mélyén tudja magáról, hogy egy senki. Veled alakított párbeszédai újabb, eddig fedezetlen színtíjait az akciójátékok műfajának. Természetesen mielőtt alkalmazna, be kell bizonyítanod, hogy neked van „big cojones”. Szerencsére kevésbé is beéri – ha el tudod vezetni a sportmotorcsónakot, már bizonyítottad is erőyes férfiaságodat. Van benned több is! A pályára bőven elegendő időt kapsz, csak az ugratásokat nem szabad elszúrod egyszer sem. A hajó kézifékkal sokkal jobban fordul (tudni, mint a motor), úgyhogy ha arra van szükséged, inkább fékezz le, és tedd irányba, minthogy utána elvetsz a célt!

##### Cannon Fodder (N3 • \$2000)

Csak egy kávera ugranál be, és máris munkába fognak! No minden, egy kis haiti-ítás befelé. Szedj fel egy tūrhető négysemmélyes kocsit (vagy egy Maverick

helikoptert), várd meg, amíg a kubaiak beszállnak, majd hajts a csatatérre! Kiszállva egy géppuskasorozattal robbantsd fel a barikádként keresztbeállított Voodoo-t, és máris végeztél a haitibeleik első turnusának felével. A kapu takarásában megűvőval vigyázz! A mesterlovászt egyetlen lövéssel simán lekaphatod, a kirohanók lemeszárására pedig enged előre társaidat. Az udvarba érve sajnos muszáj némileg megtrtki-tanod a kétnuhás delikvensreket, ellenkező esetben a furgon, melyet a kávéháza kell visszavinned, feketén füstölögve fog innen kiérni, és a már intenzíven köröző rendőrök nem kimélik majd! Szóval, ha már nem feyegeti közvetlen veszély az autót, pattanj be, hajts át a kint állógélfalón, és nézd meg a térképen a legrovi-debb utat a kávézóhoz!

##### Naval Engagement (N4 • \$4000)

Kissé mókás, ahogy Umberto nekem támad kétszín-séggel valódva, akkor is, ha még egy küldetést sem teljesítettél a haiti oldalon. Bár eszedbe sem jut boc-sánatot kémi – sőt! –, értékedet ismerve mégis végre egy igazi feladattal biz meg. Hajts le a partra, és pattanj be Rico hajójába, ő majd vezet, te csak húzd a ravaszt, ha odaértek. Kezdetnek robbantsd fel mindkét jachtot, ettől a parton ácsingózó rapper banda tagjai is kufeksenek. Partot érve a kerítés mögöl módszeresen lökj ki mindenkit, majd szedd fel a csomagokat! Visszanéve láthatod, ahogy a tókös kubai sorsát egy kézigánát épp megpecsételi – nemá, hogy nem lesz ilyen egyszerű, főleg immár négyes körzessél a nyakadban. Kerülj a ház háta mögé, és onnan ki az útra. Ha nagyon lemerültél egészségügyileg, akkor ugorj ha-za – két sarokra laksz innen – feltöltődni, és egyúttal kapj fel némi löszert meg egy sportkocsit is (a helit most nem ajánlanám, de kockáztathatsz – csak víz felett ne menj vele, ellenkező esetben, ha lángra kap, ki-ugorhatsz). Amennyiben minden rendben, csak pattanj be a parkolóban álló autók egyikébe, és igyekezz ki-húzni Umbertoöt!

##### Trojan Voodoo (N4 • \$10000)

Ha a haitibeleik összes küldetését teljesítették, akkor Umberto érdekes módon ujjongva fogad – a korlátozás eggyel elcsúsztatott. Ezúttal végre leszámolás követezik, egy – Umbertohoz mérten – ravasz tervbe ágyaz-va. Pattanj be Pepével abba a kocsiba, amelyikeli ide-jöttél, majd keressetek egy Voodoo-t! Ha valami haitit akartok kirágnatni, az is megteszi, de amennyiben ű-



Közben nem jönne veletek szembe egy sem, Poulet néni kunyhójánál mindig ott parkol egy (gépfegyver kíséretében). Innen pár lépésre várakoznak a többiek, és ha megérkezünk, indul az akció. Minden simán halad, az időtök nyugodtan beeresztenek minket ezekben a kocskiban a második küldetés helyszínére (ha a vánszorgás untat, a duka gombbal kezd el pattogatni a kocsit!) nem is tudván, mekkora hibát vétetek. A belső udvarba érve nyírl ki mindenkit, és az épületben is jár el hasonlót! A bombák telepítését kezd a legelső emelettel, majd sorban jár végig rajtuk a rak-tárban. Eztán rohanj ki a bejárat kapuig – ügyelve a hatibelekre – majd fordulj jobbra, és szaladj fel a lépcsőn a tetőre, innen pedig az utca irányába! Fontos, hogy pont erre, mert ha lejár az idő, és te még a közlemben vagy, ezek a különleges anti-teamkiller bombák nem roboznak.

A sikeres befejezést követő telefonhívások után többé nem tanácsos Kis Haitiben járnod-kelned!

#### MUTUÉ POULET

##### Ju Ju Scramble (N3 • \$1000)

A voodoo boszorkány, Poulet néni legalább annyira eredi karakter, mint Mr. Cojones. Tudatodat manipulálva kemény küldetéseket bíz rád kevés pénzért, de nem tehetesz semmit ellene... nem tehetesz semmit ellene! Igazából az első feladat a leghúzóbb, de kis szerencsével így is teljesíthető elsőre. A csomagok rendőrként előtörtént begyűjtése ránézésre egyszerűnek tűnik, ám a kommandósok már az első táská után lefűlelnék, és így folyamatosan, zavaró jelenítők mellett minden egyes felvétel után két csillag az ajándékod – összesen pedig három táskát kell meglovasítanod! Szerencsére az összes csomag Little Haitiben helyezkedik el, egyként sem kell pár száz méterrel messzebb menned, és ebben a körzetben két csillagot is találhatod. Gyors kocsi, gyors reflexek, és már szinte kész is!

##### Bomba Away (N3 • \$2000)

Újabb küldetés, amellyel a gyengébb térérzékeléssel valamint repülővezető-készséggel megoldgatókat fognak szenvedni egy keveset, még ha csak távirányított repülőről való bombadobálásról van szó. Összesen három repülő, de végtelen számú bomba áll rendelkezésedre. Legjobb, ha a kubaik fölé szállva először a középő hájókra dobod bombát, és ha szerencséd van, az láncreakcióban felrobbanjanak a mellette állomásozó többi is, és még a parton is arat egy keveset. Ha nincs, akkor a

kubaik - csónakjaikba bepattanna - menekülésbe fognak. Ekkor sem lehetetlen őket elintézni, ám az, hogy folyamatosan mozgásban vannak, és még tüzelnek is rád, némileg megnehezíti a dolgot. Amíg a közelükbe érsz, maradj magasan, de ha már felettük jársz, bucskáz alál, hogy eléggé pontosan ejthesd le a rakományodat (vigyázza azért, hogy a detonáció ne vigyen magával)! Ha azonban a hajókkal végeztél is, egy muchacho még maradt – ő előre letartó útvonalon, a szárazföldön menekül hermészével, tehát csupán elé kell hajtandó, és megkínálnod az utolsó adaggal. Nem olyan egyszerű ez, ám szerencsére a sámán néni itt lakik a szomszédban, és a te életed nincs közvetlen veszélyben, úgyhogy bármikor előlőrl kezdheted.

##### Dirty Lickin's (N2 • \$5000)

Utolsó munkád csupán aljas lövöldözés a távolból. Mesterfővadászként foglaj helyet az épp' dúló utcai harcra szemben lévő házatonál, és kezd el ritkítani az épp' ellenségként azonosítandó kubaikat! Pontosan és gyorsan kell dolgoznod, de ha már járt Quake a kezeden, fél perc alatt nevetve teljesíted!

#### V-ROCK KÜLDETÉSEK

##### LOVE FIST

##### Love Juice (N2 • \$2000)

Miután Cortez ezredes a nyílt vizekre távozott, Kent Paul fértéve veled kapcsolatos negatív emlékeit bemutat az épp a városban tumézó überkemény angol rockbandának a Love Fistnek. Abszolút sztereotip társaság, azaz félméztelenül tépik a gitárt, és alapvető szükségleteiket a drogok és a nők ki is elégítik. (Bár a '80-as évekre a rockbandák jelentős hányada már valóban ennyit jelentett a kezdeti, Doors, Zeppelin és Deep Purple fémjelezte dicsmenethet képest.) A te feladatod lesz, hogy ezeket biztosítsd. Fog egy sportkocsit, és állj vele a kijelölt körbe, majd miután dudáltál, várd be a dealert! A fiktó üzletpolitikája meglehetősen érdekes, ugyanis mihielyt megkapta a pénzt, motorra pattan, és megpróbál elszélni (az utolsó alternatíva ebben a kategóriában), de alattad persze ott lapul a gyors sportkocsi, úgyhogy fél perc alatt elutetheted, és felkaphatod az árnyát. Ezután már csak a nő kell – bár Mercedes szerint a Love Fist énekeske impotens, legutóbbi szíveségédért hálából mégis hajlandó őket bevállalni. A gyors sportkocsi állandóan legyen alattad, mert miután beszállt, időre kell leszállítanod a kocsit!

##### Psycho Killer (N2 • \$4000)

Ez után a meglehetősen megalázó küldetés után test-hézálódó feladattal ruháznak fel. A csapat életét fenyegető pszichopattával kell leszámolnod. Szállj be a banda kocsjába, és hajts a Rock Cityhez, majd ott várd meg, amíg a transzvesztitának öltözött elmebeteg már nem tudja túrtöztetni magát, és előlvi a biztonság őrt! Ezután tisztesseges autósülödözés következik, amelynek során a térkép végre nem jelöli az üldözött pozíciót. Az első kanyarban azonban a fiktó mindig elfordul balra, és nagyból az utca feléhez érve életet is hajt egy kukásautó. Na, ekkor kell cselekedned! Lökdd neki teljes erőből. Ha nem borulna fel, az se nagy gond, kaptál ahhoz elég időt, hogy kiszállj, és lyukasra lökd a géppuskáddal!

##### Publicity Tour (N3 • \$8000)

Ha megszerveztél a motoros bandával a védelmet, már csak el kell vinned a srácokat a koncertre. Kent Paul pánikolása azonban nem volt alaplan – hiába sült kocsjában a szemed láttára feketére, a pszichopata mégis él, és most az együttes verdayája bombát szerelt, amely akkor lép működésbe, ha túlságosan lelassítasz. Hajtandó kell tehát, ahogy csak tudsz. Irány ki a főútra, annak is lehetőleg a közepére, és itt cirkálhatsz fel-le! A koncentrált meglehetősen nehezíti a Love Fist bomba hatástalanítása közben lökött kretén szövegélése, de ha fel is robbansz, legalább előtte egy jót rohoghattál. Ha sikerül kiűzni, amíg hátul rájönnek, hogy melyik zsinórt kell elvágni, újabb poén a cél helyszínre. A koncert a V-Rock stúdiójától nagyból 20 méterre helyezkedik el, de milyen snassz is lett volna gyalog menni.

##### Alloy Wheels of Steel (N2 • \$1000)

Kent Paul ötlete, hogy a Love Fist koncerten a védelmet a helyi motoros banda biztosítsa. Törzshelyük a közeli rockkocsmá, így pillanatok alatt felkeresheted őket. Vezérük, Mitch Baker azonban úgy tűnik, Kent Paulnak ténne szíveséget utóljára – tehát előbb bandatagá kell válnod, utána lehet szó illeszmről. Ehhez első lépésnek egy rövidke verseny keretében meg kell mutatnod, hogyan üldö meg a motort. A szerencséd az, hogy a többiek pocskúli – szinte minden jól gyorsító szakasz után következő kanyarban belerombolnak a szemközti ház falába, így elégedni, ha te egyszer sem teszel illesmit, és máns nyert ügyed van. Kis szeren-





PORTLAND ÉPÍTÉSEI

**Boatyard • Ár: \$10000 • Napi maximum bevétel: \$2000**

A létező legolcsóbb befektetési alap megvásárlását követően két... vídám és nyugodt ember fogad, és te valószínűleg hamar közkínossá ebből az állapotból, ha a vízre eresztés után a kisbábok két perc alatt a checkpointokig ugyan teljesíthetők, ám ne számíts olyan könnyű menetre, mint amilyen Ricardo vagy Umberto hasonlóról kiderült. Az a 2000 is, amit majd a kikötő terma, pont annyi, amennyit nem fogsz nap, mint nap leruccanni. Ellenben ha profi vagy a csónakázásban, ugorj neki a Checkpoint Charlie-nak újra meg újra, mert ha megdöntöd előző eredményeidet, egyre magasabb jutalom vár.

**Cherry Popper Ice Creams • Ár: \$20000 • Napi maximum bevétel: \$3000**

Vice Cityben úgy tűnik, semmi sem az, aminek látszik, ám fagyaltgyártással (ráadásul ilyen nével) drogtesztozó-hálózatot fedni már igen morbid ötlet. Mindenesetre, ha kéznél a lehetőség, ne a jégkrémekkel próbáld sikeressé tenni a céget! Fogd a jó öreg Mr. Whoopie-t, és bonyolítsd le 50 üzletet, hogy a cák kamatozzon! Ehhez kell állítanod néhány dolgot, amelyeket a "magas népszerűségű" terület az autót, és a duka segítségével bekapcsolni a jól ismert zenét – csak úgy szereljen fel foglalkoztatókat. A lényeg, hogy ne maradj sokáig egy helyen, mert akkor a rendőrök kiszúrják. Ha már egy csillagot kaptál, állj elődös, és ha elmúlt, kezdj újrat. A közeli Starfish Islandban van a legnagyobb potenciál!

**Kaufman Cabs • Ár: \$40000 • Napi maximum bevétel: \$5000**

Ha a Kaufman Cab legújabb tulajdonosává válsz (Vercetti Gang – eszméletlenül ezek a bejársók), többet nem veheted félvállról a taxizást! Ha profitot akarsz, le kell számolni a konkurenciával, melynek főfeladata nem ismer határokat. Láthatod magad is, ha még egy kőrt a garázs sarkában parkoló kocsihoz: ezek ellopják a te ügyfeleidet! Zúzd össze a tolvajtaxit, és az utas életét kímélj meg, és az környéken fog, hogy veled utazhasson – csak ne bánts! A második küldetésben immár direktben meg a harc. Végezd le három ellenséges taxit, vagy ezt a Cassidy-féle detonátoros gránátokkal vagy egyszerűen géppuskával teszed-e, rád van bízva. A rivális társaság azonban nem habozik válaszolni. Kihívják egy elhagyott terepre Mercedes nevében fuvarért telefonálva – te persze kímélsz, és a csapda bezárult. Egyszerre tíz vérszomjas sárga autót küldenek rád, neked azonban csak annyi a dolgod, hogy egy percig életben maradj. Ez nem lehet gond, ha folyamatosan manőverezel köztük, és nem mész a víz közelébe, ám ha az idő lejár, megérkezik a főellenfél: maga, a zebra-taxi. Te persze nem tartod be a szabályokat, és egy elegáns gépfegyversorozattal megpecsételd riválisaid üzletét – csak egy maradt! Gondoltad volna, hogy Vice Cityben a taxizás a legvéresebb üzlet?

**Sunshine Autos • Ár: \$80000 • Napi maximum bevétel: \$90000**

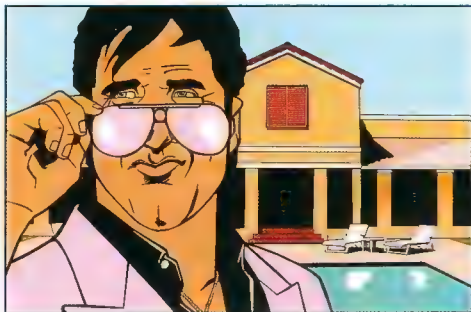
Ajánlom, hogy ezt az üzletet vedd meg először, mert fél óra alatt képes visszahozni az árat. A srácok itt, mint mondják: kreatívak, és főleg is ilyen vezetést várnak el. Ez a kreatív első sorban az áru beszerzésében nyilvánvalóan meg. Az alagorai garázsknál találás egy listát, amely a keresett kocsikat tartalmazza. Ezeket szerezd be kreatívan, és 20000-re, valamint egy különleges járművel gazdagodsz. Egymás után négy különböző listát találhatsz itt, és ezekből csak az utolsó tartalmaz nehezebben beszerezhető darabokat, mint például a golfkocsi, a reptéri csomagzállító, vagy különböző bandaverek. A négy közül egyik sincs olyan nehéz, mint a GTA3 két Import/Export garázs listája – nagyjából egy óra alatt teljesíthetők, és máns 80 ezer dollárt hoztak a konyhára, ám ez még nem minden. Hat, szintén ranglétrán elhelyezkedő versenyt is teljesíthetők, melyekre a garázs mellett felüglesztett tékép-nél jelentkezhettek, és összkiadásuk 74400 dollár. Ajánlom, hogy a listák teljesítése után nevezd be rájuk, mert az utolsó jutalmad olyan sportkocsi, melyről meg a legdurvább futam is jócskán megszűlő (márpedig akadnak itt igen kemények!)

**Film Studio • Ár: \$60000 • Napi maximum bevétel: \$9000**

Ez az a hely, ahol a leghangosabban fogsz rohogni – nem itt a legválsóbbak a poénok, de a leghangosabbak mindenképpen. A külsőleg Spielberge útjóról nézhető szöveget, sőt, az összes pábeszt minden eddigi akciójátékot után. Szóval beleszópon-té egy haldokló filmgyár életébe – hogy fellendítsd az üzletet, először is színeszínre van szükséged, erre a szerepre pedig Candy Suxx a legmegfelelőbb. Már Cortez partján is láthattad a szakállas cápmámimánál együtt. Menj el érte, lódd le a jelenlegi, köteled futtatót, majd próbáld szerencséd Mercedeszel is – ő, nem fog nemet mondani. Ezt követően már csak némi hátszelet kellene biztosítanod a filmnek. A hirdetést – nézz csak rá a plakatra – nem vállalja senki (ahogy Steve mondta: túl... kápeztesszégnyek), de Tommynek szerencsére mindig támad valami jó ötlete. A komplexum hátsó részében találhatod a hidro-Dodó lesz a roplapok terjesztésére szolgáló eszköz. Mint már mondtam, kirívó anitalentum vagyok szimulátor-téren, és nekem már egy ilyen borzalmasan sarkított repülőmodell is megfekszi a gyomrom, ezért iszonyúan sokat kioldtam ezzel a küldetéssel, de végül egész megkedveltem a járgányt. A Dodó átszábott irányítására rá kell érezni – neked ez lehet, hogy gyorsabban megy majd. Lényeg, hogy ne ütközz neki semmire, ne végy túl éles kanyarokat, de ne félj lejjebb, vagy följebb engedni a gépet! A checkpointokat megfordulva kezd a leghátóval, a motorpálya felett lévővel, és innen a többi már adja magát. A keroczinra nem kell igazán ügyelned, de ha sokszor elszórod a pontokat, inkább bódj újrat! Légy türelmes, ha huszadikra sikerül, akkor már megölöz-tél. A filmzés mellett a közvéleményt ellenel hangoló politikusokra is figyelned kell, és most a likvidálásnál egy sokkalta elegánsabb módszerrel állíthatod félre az utadól a kellelmetlenkedő. Candy készségeken vált pár szót a fickóval – neked csak le kell fényképezni az álszent miniszterjelöltnek a pornószínésznővel történő társalgását. Pattanj be az udvarban fekvő sparrow helikopterbe, és kövesd a limuzint. Szállj le a szemben lévő szálloda (amelyen észleked az az erkölcsiellen alakzatok rajzolódni ki) magas teraszára, és jól ráközelítve készítsd el a fotókat. Ifjú paparazsoként máris megtapasztalhatod a szakmában rejlő izgalmakat, ugyanis ötszázalagos körözést kaptál a nyakadba. Repülj vissza a filmgyárba, amilyen gyorsan csak tudsz, lehetőleg magasan, és ne a víz felett! Ha van egy kis szerencséd, nem lőnek le. Ami ezután jön, az igazán remek móka. Versenymotorral kell felhajtani az egyik belvárosi irodaházba, és felülvezve onnan háztetőről háztetőre ugratni, hogy végül egy hatalmas reflektor segítségével Candy Suxx szilikonnelleit kivethetted a szomszédos felhőkarcolóra. Az egyik legelvezetesebb küldetés, csak arra kell ügyelned, hogy lehetőleg még délután kezdj el, mert reggel hétig mindenképp be kell fejezned, és így lesz eleget idő, hogy pontosan bemérd az ugratásokat, és ha esetleg el is szúrnod, még beférjen egy újrakészítés (ha túl korán érsz oda, akkor viszont a kezdés automatikus 5-re toldódik). Nem nehéz, de roppant mód élvezetes – igazán mintaküldetés, és végre Vice City filmparat is helyreállítható vele!



## MORTALANBEFETÉTESEK

**Print Works • Ár: \$70000 • Napi maximum bevétel: \$8000**

Mit is nyomtathatnak egy Vice City-i nyomdában? Könyveket? Újságot? Naná, hogy nem. Vétünk egy pénzhamisító üzemet, amelynek a működéséhez először is meg kell teremtenünk a hátteret – többnyire mintákkal. Az első feladatunk Kent Paul felkeresése lesz, aki mint tudjuk, minden téren meglehetősen jól informált. Használd nyugodtan a rendelkezésedre álló taxit, miután kihúztad barátodból a szükséges tényeket, ügyes pillanatok alatt foghatsz egy új kocsit. Ha sikerült, haljás a dokkhoz, és ott fel a hajóra. Itt a már jól ismert biztonsági őrk társasága fogad – gépfegyverrel a kezében indulj a tat felé, és ott a lépcsőn fel a hídra. Ha itt is megkaptad a híreket, a biztonsági őrk fokozottan aktív jelenléte, valamint kettes szintű körözés mellett kell azokat visszajuttatnod a nyomdába. Nem lehet gond!

Már tudod, mikor és hol szerezhetsz mintákat – csak maga az akció van hátra. Mielőtt nekülköd a küldetésnek, szerezz pajzsot (háttét) és egy relative gyors kocsit! A futár helikopterrel érkezik a dokkhoz, és neked ott kell lenned a fogadásán. Ha kiértél, vigyázz a csinibabákra – jelenleg ők az ellenfelek, és igen súlyos moráldokot melengettek a keblükön! Ha a futár megérkezett, csak simán lódd be (ha már kocsiba szállt, akkor autótűz), vedd el a táskáját, és tépj el. Nem olyan könnyű feladat, mint amilyennek hangzik, egy kis szerencse szükséges hozzá. Ha a kettes körözés mellett visszavitted a mintákat, a Print Works napi 8000-ot hoz majd a könyhára (mi tagadás, nagyon sovány ütemben nyomják a pénzt).

**Malibu Club • Ár: \$120000 • Napi maximum bevétel: \$10000**

Ha eljutsz odáig, hogy megveheted a saját night clubodat, már tényleg a lábad előtt hever a város (fontos, hogy ha végig akarod játszani a sztori, kötelező eljutnod idáig a többi ingatlant szintén megvásárolva). Ennek ellenére, a Malibu küldetési újbó grandózius pénzszerzési akció köré csoportosulnak, ez azonban sokkal inkább ki-, mint befektetés. Névüknek nevének bankrablása. Ehhez először is, ám hatékony csapatot kell szervezned magad köré. Elsőként egy szfértörőre van szükséged, és Ken szentit a legjobb épp a börtönben szenved. Tedd el a fegyvered, és szép nyugodtan sétálj be a közeli őrsre. Az őtözében öltsd magadra a rendőrniformist, menj fel az emeletre, kapd fel a hidden packet és a cellaját nyitó mágneskátyát, majd baktass le az alakoson börtönbe. Cam reagálással veszi tudomásul, hogy újból kiszabadították, te azonban jobb, ha élénk maradsz, mert négyes körözést kaptál a nyakadba. Remélhetőleg valami gyors kocsival parkoltál a rendőrség elé, amellyel pillanatok alatt eljuthatsz a közeli Pay 'n Spraybe. Ezt követően már csak haza kell fuvaroznod újdonsült alkalmoztatodat.

Bankrablás során a konkrét értelemben vett rabló személye igen fontos szereppel bír. A túszok csöndben tartására és az esetleges lövöldözésem pedig kerese sem találhatnál jobb embert, mint egy Vietnámit megárt fegyvermárást, és a közelben ezt Phil Cassidy testesli meg. Ahhoz, hogy beszerzed, csupán egyszerű kis lögköröket kell végrehajtani (a PS2-eseknek legalább bő biztos nehezebb volt), amelyet, ha már egyszer is sikerült 500 feletti pontot elérned a Moorhuhnben, simán teljesítesz.

A harmadik ember a sofőr. Bár Rosenberget is majd felveti a bátorság és vezetési tudás mostanában, mégis jobb, ha profi alkalmozat e célra. Phil szemt Hillary a legjobb választás, aki efféle túlsúlyos csendes őrlüt, és ráadásul csak akkor hajlandó neked dolgozni, ha jobban vezetsz nála (igen, így tényleg sok értelme van alkalmoznival). A nem épp azonos teljesítményű járgányok és a kettes körözés mellett ez bizony nem lesz könnyű menet (akinek persze az autóverseny sikerült a Mafában, az ezen jót röhöghet). Csak annyit tanácsolhatok, hogy maradj higgadt, és folyamatosan koncentráld az útra! Az őtdik checkpoint környékén valahogy ki kell lökődni Hillaryt, és utána nem szabad hibát vétened! Próbálkozhatsz az út eltereléseivel is (ilyenkor legalább 50 méterre a kezdőponttól helyezz el kőzárólag egy kocsit, mert a program csak így hagyja meg), vagy bekészíthetsz magadnak egy Cometet (ha abba átszállsz, a verseny akkor is érvényes, csak a lemaradásod hatalmasa válik), és még kombinálhatod is a kettőt (Comettel torlaszold el az utat), de nekem végül a sima módszerrel sikerült. Eljött hát az akció ideje. Szállj be a taxiba, haligassz a többiek hülyeségét, és közben vezess a bank elé. Itt fog még egy negyvesemény, lehetőleg minél gyorsabban kocsit, és állítsd a bank hátsó parkolójába! A borkorban öltözetek át, majd nyomás befelé! Miközben Cammel a szféhez siettek, vigyázz a két biztonsági őrrrel Kiderül, hogy Cam nem képes megbirkózni a feladattal, és ide kell rángatnod az igazgatót (manager), hogy megtudd a kombinációt (gyakorlatilag az egész a Mafia 19. küldetésének forgatókönyve alapján zajlik, csak sokkal primitívebb megvalósításban, de ehhez a stílushoz persze ez illik). Miközben érte mész, újbó két őrrrel kell leszámolnod! Ha lekísérted a fickót, hagyj ott őket, és nézd meg, mi a helyzet Phillel. Naná, hogy valaki rátaaposott a nasztóra. A SWAT-esek csak akkor érkeznek, ha rámessz a lila körre, így addig van időd felvenni az első emeleten lévő pajzsot, amennyiben szükségesnek látod. Ezt követően a kommandósok a tér minden irányából előlönzik a bankot (kivéve alulról). Lelovásuk sorrendje tetszőleges, de színterem a közelebből a távolabb felé a legkifizetődőbb módszer. Mielőtt lehetőség adódik a kitorésre, lóddulj (előtte váltás eggyezes fegyverre, hogy sprintelhess)! Kinn Hillary hősiess halált hal, hogy az idegtépő verseny hasznát vesztse. Ha a taxiba való beszállást túl kockázatosnak tartanád, szívszólj el oldalát az épület háta mögött hagyt kocsinhoz, majd azzal a Pay 'n Spraybe. Nem lesz könnyű, (de igazán nehéz sem), azonban ha összejött, ötvénnyel, valamint a Malibu környékén további napi tizedes gazdagodsz!

**Pole Position Club • Ár: \$40000 • Napi maximum bevétel: \$4000**

A helyi sztriptizbárt már csak mafiafőnök imago-od telessé tétele miatt is érdemes birtokba vened. Nem nyersz vele ugyan sokat, de ehhez az életstílushoz egy ilyen ingatlan is hozzátartozik. Ahhoz, hogy profitálj, nem kell teljesítened küldetéseket, csak az egyik hátsó szobában tíz órán keresztül 600 dollár elköltve végig kell ülnöd egy táncosnő műsorát. Alighanem efféle poligonból alkotott kockafénék monoton táncára vágnád legutóbb. – és ennyi idő alatt még a világ legmegtehetősebb embere is elunja az életét – de a pénzodat kényelmesebben végző soron nem is tudnád felidézni.





cse is kell hozzá, de az esélyeidet jelentősen növeli, ha ráérsz az Angel (ezek állnak a kocsmá mellett, úgyhogy gondolom, ilyen fogsz használni, de a Freeway sem különbözik ettől sokban) irányítására. Annak ellenére, hogy motorról beszélünk, a kézfék folyamatos használatával lehet a legprofibban venni a kanyarokat.

#### Messing with the Man (N4 • \$2000)

Második lépés: meg kell mutatnod, milyen vagány srác vagy. Ajánlom, hogy még mielőtt a küldetést felvállalnád, szerezz kétszálcsillag körözbást, úgy gyorsabb dolgozol lesz. Ha kiléptél a kocsmából, a kézfék folyamatosan a fenébe, kezdj el egyszerűen löni mindenre, ami mozog körülötled. Nem feltétlenül nagy kaliberű fegyverrel, mert elsősorban a talárlő töltények számítanak, nem pedig az okozott kár. Kocsik, gyalogosok, rendőrök, rendőrautók – semmit se hagy ki, és persze közben folyamatosan rohangássz, hogy a rohamosan növekvő körzési szint ellenére se tudjanak levadászni! (Csúszdál ugyanazt, amit akkor szoktál, ha valamelyik küldetésben feldigesztet magad!) Vész esetén a kocsmába hátsó felé felálló garázsban találsz egy pajzsot. Ha sikerült, a család tagja vagy – a poén csak az, hogy a szokásostól eltérően a rendőrcsillagad most nem tűntek el. Szaladj fel a szemközti ház tetején lévő kunyhóba menteni, és gondjaid a visszatöltéssel megoldódnak – előtte azonban itt a remek lehetőség, hogy szerezz egy (újabb) tankot! Ha már úgyis itt a fél hadsereg, felesleges lenne kihagyni.

#### Hog Tied (N4 • \$4000)

Ennyit Mitch ígéretéről, miszerint itt a saját dolgát senki sem végezteti mással. Mindenesetre, ha visszakeresz ellopott motorját, áll a szerződés, védelmet biztosítanak a Love Fist koncertjén. A kocsmával szemközti kirakatban árvaldikod egy PCJ 600, ez tökéletes eszköz a tolvajbanda fészékbe való behatolásra. A lila pont ugyanis jelen esetben nem magát a célt, hanem a lépcsőt jelenti, amelyen egy gyors motorral végigszárgulva be lehet ugratni a bázisra. Miközben a motor a levegőben van, ügyelj rá, hogy kicsit lenyomd az orrát, különben ledérkeve hatalmasat fogsz esni! A lövöldöző tagokkal ne is törődj, szánkáz a lépcsőn a motorral, majd onnan a belső udvarba ugratva hajts a jobb hátsó garázshoz – itt vár rád Mitch motora. Kifelé már akad egyszerűbb út is. Ha felültél a járgányra, akkor a kezdőirányhoz képest jobbi az udvar jobb hátsó sarkába kell hajtanod. Itt fordulj meg, és látni

fogsz egy jóval rövidebb lépcsőt, amelyen kuhrathatsz a Molotovos vendéglő előtti útra. Ha ez sikerült, sajnos még nem nyugodhatsz meg, most jön csak a java. A banda üldözőbe veszi a piros, lefutó furgonjaival, és az Angel nem pont az a motor, amellyel könnyen el lehet ezek közt manőverezni. Ha egyszer már elesél, szinte halott is vagy – beér a többi furgon, kilövik a motor kerekét, szóval nagyon ügyesnek és gyorsnak kell lenned, hogy vissza tud szállítani a bárhoz. Ha azonban kész, immár be vagy avatva, és a banda készséggel áll rendelkezésedre (sajnos csak elméletben).

#### BÉRGYILKOSKÖZÖSSÉG

#### Road Kill (N1 \$500)

A bérigylkos melók a legaljasabb munkák Vice Cityben. Nem kötelező ezeket teljesítened, de ha mégis belevágsz, hát itt az ideje. Egy pizsás fiút kell kinyírnod, mielőtt végez az 50 leszállítással. Ez nagyon sokáig el fog tartani, úgyhogy akad majd időd még az útonalónak a számítására is, ha esetleg nagyon lemaradtál volna. Csak csapd el olyan erővel, hogy lerepüljön a motorjáról, majd hajts át rajta!

#### Waste the Wife (N2 • \$2000)

A második még rosszabb. A GTAIII törvény fekete humorához még ment, hogy a Bitch 'n Dog Food bekattant tulajának a feleségét nekünk kellett leszállítanunk, de most nem kapsz semmi indoklást, egyszerűen csak nyírd ki! Ha elvállalod, akkor viszont egy jó sportkocsival tedd! Hajtsd a bolthoz, majd eredj a nő után, és igyekezz minél nagyobb sebességgel, minél nagyobb felületen beleütköznél, ezek jelentik a legjobb sebést (égvegyt ugye, most nem használhatod!) Valószínűleg a te kocsid fog előbb lángokban állni, úgyhogy ha már feketén füstölsz, és látsz egy jobb váltójárgányt magad mellett, ne hagyd ki! Kocsikerésésre nincs idő, mert ha a célszemély túl messzire hajt, vége a küldetésnek.

#### Autocide (N3 • \$4000)

Az első igazán komoly bérigylkosság. A kulcsa a mesterlovász és a PCJ 600, melyek mind a közelben helyezkednek el. Bár az idő nem olyan szűk, mint elsőre gondolnád, azért törekedj a gyorsaságra és a pontosságra, mert a küldetés vége kissé elhúzódhat. Az első áldozat hirtetőablát festgetve könnyű célpont. A második sem sokkal nehezebb, de ügyelj, hogy

egyetlen lövéssel végezz vele, különben elszel! A harmadik esetében igyekezz a kocsi kerekét kilöni, és utána UZI-val már könnyedén befejezheted a piszkos munkát. A negyedik épp csónakjában tölti az idejét – vigyázz, nehogy észrevegyen, mert utána már nehezebben tudsz futni! Az utolsó célpont hozzá hasonlóan motorozgat – most teljes mértékben kihasználhatod UZI-d előnyeit!

#### Check out at the Check in (N3 • \$8000)

Következő feladatot a repülőtérről termináljához szólít. Két dolog roppant fontos: helikopterrel menj, de ne a bejáratához közel tedd le, mert akkor elűnnek. Ajánlom az út mögött húzódo füves területet. A biztonsági előírások szigorúak, úgyhogy a fegyvered kinn maradjon, de szerencsére bent is kapsz egyet, egy virágágya mögé van elrejtve. A biztonsági őrök olyan apróságokra, minthogy valaki távcsöves puskával rohangál a reptéren rá se hederítenek, tehát csak nyugodtan húzódoj közelebb a célponthoz (a fenti csikra azért ügyelve), majd a távcsövével nézz rá a megjelölt kijelölőre (a nőre), ezzel elindítod a küldetés lényegi szakaszát. Várd meg, amíg beszél az ősz hajú öltönyös főnök, majd lödd le a társával együtt (nem a nő). Rohanj oda, kapd fel a táskáját, fuss ki, szedd fel a fegyvereidet, pattanj a helikopterbe, és húzz az Ammunitionbe! Ha most kocsival mennél, a reptérről kiérve fekete clirkálóval repeszti őt ősz hajú napszemüveges „ügynökök” valószínűleg felapítanak autótul, de szerencsére megfontolt vagy, és a levegőben közlekedsz.

#### Loose Ends (N4 • \$16000)

Utolsó megbízásodat ismét helyben kapod. A Cherry Popper „jégkrémgyár” (eddigre jó, ha megveszed, mert ha elszúrnád a küldetést, akkor csak egy fél háztömböt kell megtenned újra) hátsó udvarában csúnya üzletelés folyik, amelynek rosvást véget kell vetned – vagy 50 öltönyös-géppisztolyos fickó lemeszárálásával. Teljesen feltanulva is elbánnának veled két egyszerű sorozattal, úgyhogy csak megfontoltan, a kocsiakra és a hordókra is célozva haladj előre! A legváratlanabb helyekről a legváratlanabb pillanatokban tüzelhetnek, mindig jól nézd körül! Szerencsére két éleletrő és egy pajzs is diszti az udvart – ezeket ne légy rest felszedni, ha lemerültél! Ha felértél a háztetőre, még véletlenül se rohanj meggondolatlanul a csomagárr. Előbb küldj oda két gránátot, és aztán vizsgálj meg a terepet – így te okoztál nekik meglepetést, nem pedig ők ne-



ked. Ha túljutottál a mérszázkén, csak kapsd fel a táskákat, pattanj be a helikopterbe, és szállítsd le – a levegőben nem kell társaságra számítanod!

## ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

### Szolgáltatás

**Taxizás:** Ezt a lehetőséget már az is ismerheti, aki még életében nem játszott a GTA sorozattal. Fogj egy taxit, de ne az utas helyére szállj be, nyomd meg a Caps Lockot, szedd fel az utast, szállítsd le! Ha különlegesen gyorsan teszed ezt meg, bónusz kapsz. Az időd halmozdik, tehát ha egy ügyfeled idő előtt jutottad célba, a megmaradt másodperceid felhasználhatók a következőnél, csak gyorsan kell egyet kerítened. 100 fuvar után a taxik alvázát ugyanígy meg lehet majd emelni a duka gombbal, mint a Voodoo-két.

**Pizzaszállítás:** A város két pizzánájánál felszedhető kis motorral száguldhatsz, és közben dobálhatod a pizzát a megrendelőnek (a szolgáltatás azért olyan népszerű, mert nem kell megvárnod, amíg fizetnek érte). A tizedik szintet elérve a maximum életerőd elméletileg 150-re emelkedik (én még kezdő pizzás fuvarok).

**Tomegközlekedetés:** Kevésbé ismert, hogy egy buszt elcsórvá, majd annak megállóiban leparkolva az emberek folyamatosan szállnak fel minden jegyért 5 dolcsit fizetve. Meggazdagodásnak lassú módszer – akárcsak a többi –, de kipróbálni érdemes!

**Sétakocsikázás:** Sétakocsikázásra általában lenge öltözkű nők szoktak jelentkezni (nagyon nehéz Vice Cityben a megfelelő egyedeket kiszűrni), és furcsamód te fizetsz nekik, mialatt az autóban ülnek, nem ők neked. Különösen az árnyékos, meghitt helyeket szeretik, ha ilyenre viszed őket, és ott megállis egy pár pillanatra, örömlükben meg a kocsit is himbálják kezdik, és téged hálából megajándékoznak +25 étellel.

### Szolgálat

**Bűnüldözés:** Egyre rövidebb idő alatt kell egyre több bűnözőt kiiktatnod Vice Cityben, és ehhez bármelyik olyan földi járművet használatba veheted, amelyekkel téged már megpróbálták kiiktatni. Ha már 12. szinten pusztítod a konkurenciát, a maximálisan felvehető pajzszed mennyisége elismerésül 150-re ugrik. Ugyanennek létezik egy katonai helikopterrel működő változata is, de mielőtt azt felvehetnéd, sajnos meg kell semmisítened a katonaság felét – a köz biztonság érdekében persze a hadsereg is feláldozható!

**Életmentés:** A némiképp instabil mentőautóval kell a betegek életének megmentésére tömőd. Egyre több sürgős eset vár – a rendelkezésre álló idő ezzel egyenes arányosságban persze nem nő. Figyeld oda rá, hogy egyszerre csak négy haldokló tudja magát beprézelni a kocsiba! Ha a 12. szintet eléred, addig tudsz sprintelni, ameddig csak akarsz – roppant hasznos!

**Tűzoltás:** Itt tűzoltókocsival kell tüzet oltani, ami tűzoltószaggal kvitvelhető – ehhez a tűz irányába fordulva meg kell nyomnod a tűzelés gombot. Ha 12 szinten keresztül sikeresen megfékezted a tüzeket, többé a tűz nem fog rajtad, ha gyalog vagy.

### Vezetés

**Távírányítás:** A sztori küldetése során felhasznált kis távirányítós járgányok ezek végeztével sem maradnak kihasználatlanul. A helikopter és a táv-Dodó mellett visszatérnek a kisautók is – mind-mind checkpoint alapú versenyekhez, a térképeken jelölt pontokon.

**Fedett pályás:** Ez az alcím valamiért kakuktojás. A megfajtást a következő számban közöljük (!), most csak annyit, hogy este nyolc után bekukkantva a Vice City Sportaréna három teljesen különböző, roppant izgalmas versenyszámban teheted próbára vezetésid képességéidet, de hogy melyekben, azt csak akkor fogod megtudni, ha ellátogatsz oda!

**Különleges:** 2 kakuktojás egy fészeken. Akad a városban három olyan hely, ahol egy mindentől teljesen független beülést-ost-checkpoint megmérteztetésben vehetsz részt – egyik esetben egy PCJ600 nyergében, a másik esetben egy Stallion volánja mögött, a harmadik esetben pedig egy Sparrow helikopterből. (Ha megveszed a kikötőt, akkor hozzáíratod gondolatban a Checkpoint Charlie-t is).

+ Akad még ugye a játékból 100 rejtett csomag, 36 különlegesen látványos, és gyorsan ráhajta hosszú ugratás, valamint 35 őrköngés (igen, 35 darab), melyek mindegyike további pénz és életpaszszatokat jelent – ha ez utóbbit nem kívánod, akkor megnézed a holttesteket a CD-n lapuló térképeken.

## ÁLTALÁNOS TIPPEN

A Vice City egyik küldetése sem igazán nehéz (ezért nem kaptak hatos csillagot sem). Triviálisnak hangzik, de ha valamelyikkel gondod akad, csak gondold át, melyik az a pont, amelyben megbukik az egész, és ha az korrigáld, vagy jobban koncentrálj, biztos sikerül. Én hajlamos vagyok sokat kiülni ugyanazzal a vesztes

módszerrel, mielőtt változtatnék, ezért gondolom, hogy ez tán' segíthet a hozzám hasonlóknak.

- Szinte az összes küldetést nyújtó hely közelében találai mentőpontot, lehetőleg innen kezdő őket, teljes életerővel és pajzssal (ha 10 rejtett csomagot összegyűjtés, meg egyből kapsz is egy pajzsot a tulajdonad mellé, úgyhogy legalább ennyit mindenképp érdemes!) - A küldetések többsége jóval egyszerűbben megoldható helikopterrel, mint autóval, ha valamelyik nem megy, ez jusson eszedbe! Helikopter a második városrészi elérésétől kezdve bármikor szerezhető. Egy rendőrségi gépet találhatsz a belvárosban (logikusan a rendőrség épületének a tetején), egy lövöldözésre is alkalmas katonaiat pedig a város nyugati partján elhelyezkedő Fort Baxter kiképzőbázison. Ha téd Diaz villája, akkor automatikusan a helikoptere is, de a belváros északi sarkán elhelyezkedő Hyman Condóhoz (a legjobb vétel az egy-száz házak közül) is jár egy.

- Ha gyorsan hajta begyullad az autód (motorod, helikoptered), nem kell lefékezned: csak nyomd meg kétszer az F-et (vagy amire beállítottad a ki-bezárást), és így kiugorva csekély sebzéddel helyettesítheted a bennégeszt!

- Minél több mérőfódt teszel meg gyalog, annál hosszabb ideig tudsz sprintelni.

- Az ingatlanok napi bevétele leginkább attól függ, hogy mennyire vagy aktív az adott napon – ha tehát megállis egy órára süttetni a hasad, nem fog felvetni a pénz!

- Minél több mérőfódt teszel meg gyalog, annál hosszabb ideig tudsz sprintelni.

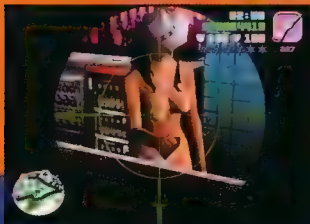
- Az ingatlanok napi bevétele leginkább attól függ, hogy mennyire vagy aktív az adott napon – ha tehát megállis egy órára süttetni a hasad, nem fog felvetni a pénz!

## TEKINTS

Ne ess kétségbe, ha valaminek az elhelyezkedését nem magyaráztam el pontosan – én sem tudom mindig, hogy mi hol van, ezért nézem a térképet! Térkép – olcsó és hasznos, egy újságot fizetsz, és kapsz vagy ötöt! Rajta minden pontosan bejelölve, vele garantáltan megtalálod, amit szeretnél, és garantáltan megfosztod magad a felfedezés örömeitől. Szóval csak akkor használd, ha egyébként már az öngyikosságot fontolgatod – mi csak azért raktuk a CD-re, hogy ne tedd meg.

## FIGYELJ

Nos, ez minden várakozásomat felülmúlóan hosszúra (az eredetileg tervezett karakterszám több mint kétszeresére) sikerült, és ha egészen befért, akkor remélem, minden kíváncsiságodat kielégítettem, és nem akarsz megkérdőjelezni már semmit e-mailben. Úgy érzem, mindent elmondtam, aminek segítségével legalább alig hajthatod a várost! **L** **MACZ**





# MENTŐÖV



## MORROWIND

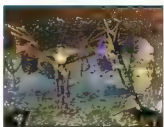
Szia! Megvan ez a Morrowind nevű. Ennél meg nem tudom kinyitni a zárt ládákat! Ha ezzel a Lockpick nevű cuccal kell kinyitni, akkor milyen skill kell hozzá, és hogy kell csinálni. Lockpicket hol lehet venni?

Ládákat háromféleképpen is ki tudsz nyitni. Az első a hagyományos út, csak megfelelő tolvajkulcs (lockpick) és képzettség (security) kell hozzá. Javaslom, hogy keress egy jól képzett tolvajt (Balmorában van Tolvaj Guild), ők jó pénzért megtanítanak a zárnyitás fortélyaira (ráadásul tolvajkulcsokat is vehetsz náluk). A második módszer jóval elegánsabb, csak kimondod a megfelelő varázsigét, és a láda máris kinyílik (előbb persze meg kell tanulnod a megfelelő varázslatot). A harmadik módszerhez egyszer használatos varázstekercseket kell alkalmaznod, sokat találod belőlük a barlangokban, vagy vehetsz is a Mage Guildekben.



Szia Lily! Bocs, hogy ilyen kérdésekkel zaklatlak, de elkéne a segítség! Ha van időm, légyszíves leírd egy Morrowind-leírást, amelyben az egész rendszerről (pl. lélekfölkövek, varázslatok, képességek stb.) kapsz információt. A baj nem csak „ennyi”, hanem a harcral is bajban vagyok. 2 napja kaptam meg a játékot. Egy Imperial Warrior van, aki az árnyék csillagjegy alatt született. Szereztem egy open 100 lock scrollt, és a kezdő falu (tudod, ahonnan indul a játék) raktárának ajtaját felnyitottam vele. Felmarkoltam a páncélzatot (mindenből a legbikábbat), majd elindultam a B betűs város felé (ahol az első küldetést kell teljesíteni). A silt strider, vagy kicsoda túl könnyű lett volna. Útközben rábukkantam a haldokló pasasra, aki az Iron Sparkle Swordot ejtette el. Majd az első barlangban azonnal kinyírt a bandita. Már vagy tízszer megpróbáltam legyőzni, van pajzsom is, heavy páncélzatom is (35-ös a heavy páncél skilllem), próbáltam lefejezni, leszúrni, kettévágni, szóval mindent próbáltam, de legyőzött. „Na jó”, mondtam, és otthagytam. Elmentem másóvá. Jött egy bandita, nyekk. Mi lehet a gond, hogy mindig legyőznek? Pis válaszolj. Én csak a Noxozáshoz értem. Tisztelettel: ■ [JM] MEXISTO (Kóvács Zsolt)

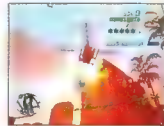
A Morrowind kicsit összetettebb játék, mint a Nox, itt a harc más-ként működik. A helyzet az, hogy egyelőre ne nagyon köztözködj senkivel, inkább szedj magadra egy kis tapasztalatot. A páncélzat nagyon fontos dolog, de ha nem tudod, hogy kell viselni (a 35-ös szint meglehetősen alacsony), akkor bizony nem sokat ér. A legfontosabb az, hogy a fegyverekkel megfelelő módon tudj bánni. Ajánlatos felkeresni Balmorában néhány tréner, azok megtanítanak a kardok használatára. Ezután csatlakozz a Fighter vagy Mage Guildhez, válassz el néhány küldetést, szedj fel néhány szintet, majd próbálkozz meg ismét a banditákkal. Teljes leírást nem tudunk adni, lapozd át a Mentőövet, ahol nagyon sokszor volt szó a Morrowindről.



Egy fontos kérdésem lenne a Bethesda-féle csodáról: Az a gond, hogy a játék legeslegkezdeténél, amikor a csillagjegyet választod, a szakális Mukus ad egy papírt, amit egy kapitánynak asszem oda kell adni! Oda is adom, de ő ad egy papírt! Megkeresem azt a papírt, akinek kell odaadni azt a papírt, de a Mukust Balmorában (amit a papír ír) nincs, helyette Hia Oadba kell mennem! Eddig minden rendben, csak nem tom, hol van Hia Oad! Tájéld be már nekem! A te helpedet előre is köszi: ■ Aoi

A kémester (a Mukus) ott van Balmorában, meg kell keresned. A neve Calus, és ő fogja adni a küldetéseket játék közben. Ő a folyó másik oldalán él a felsővárosban, nem túl nehéz megtalálni a házát (a neve ki van írva az ajtajára). Hia Oda egy kis halászfalu a nyugati parton, a part vonalát követve simán megtalálod (a jelzőtáblák sokat segítenek).

Az angol verzióhoz járt egy teljes, nagy térkép, ez sajnos a magyarból kimaradt. Amennyiben kéred, el tudom küldeni a bescanolt térképet (persze csak akkor, ha kiadobcs becsületszavad adod, hogy az eredeti Morrowinddel játszol)



## GTA: VICE CITY

Hi Mocsy! Lenne egy kérdésem a Vice Cityvel kapcsolatosan. Nincs, aki munkát adjon nekem, és nem tudok mit csinálni. Amikor először ilyen gondom volt, megvettem a Malibu Clubot és akkor ott lett, de most nincs mit megvennem. Kérlek, segíts! Zspe



Nincs mit megvenned? A Malibu kívül még hét pénzhozó intézmény várja, hogy kezeledbe veddi! Elsőként ajánlom a Sunshine Autost, mert ott tőlül meg leggyorsabban a befektetésed! ■ Lono Lucas Z



## JEDI OUTCAST

Hello. Nem tudom, hogy tudsz-e segíteni, de nagyon jól jönne. A Jedi Outcastban akadtam el, de nagyon. A 3. pályán vagyok, már kilőttem a fűtőszoba alatt a fűtőtesteket, de nem tudok továbbmenni. A kocsira kellene felugrani, de nem tudok. PLEASE HELP! Hogy és hol kell felugrani? Ha tudsz válaszolni, küldj e-mailt. Kösz előre ■ VARGA ZSOLT

A nehezen már túljutottál, most jön az egyszerű rész. A tartóoszlopokra fel tudsz futni (nem csúszol le rólu), onnan rá tudsz ugrani a tartály tetejére. Guggolj le, így jutsz át az ajtón.

## HÉRDÉSEK

Hy Mocsy! Azért írok, mert elakadtam a Blood Omen 2-ben. Nos, a nyolcadik fejezetben (Eternal Prison: 95%-os mentés), a főellenfél. Nem tudom, hogy mit kell csinálni, de arra rájöttem, hogy az oszlopok mögé kell elbújni, de amikor felrobantja őket, már nem tudok elbújni sehova.

Légszj, segíts! Várom a válaszodat az [lpolynt@freemail.hu](mailto:lpolynt@freemail.hu) címre ■ Márz

Csá Mocsy! Lenne 1 NAGY és 1 kicsi kérdés! Kezdem a kicsivel: a Giantsben most Kabutóval vagyok. Már tudok tojást rakni. Lerakom a tojást, kikél az Offspring vagy mi a fene. Idáig rendben, de... HOGY lehet neki parancsolni? Ha megnyomom a 2-est, akkor csak odajön hozzám, és nem csinál semmit! Mit csináljak?



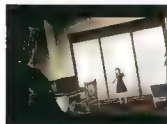
### NOLF2. HOSTILE WATERS

Pár, a 2003/05-ös GAMER-ben közzétett, kétségbeesett olvasói segélykiáltásra kívánnék válaszolni. Az alább leírtakat mindenki csak saját felelősségre, és csakis végső esetben használja. :)

Nolf2: az „akkor mit csináljak?” kérdésre a válasz röviden: fuss! A pálya elejéig kellene visszazsaladni, de nem arra, amerre jöttél.: ( Sajnos már régen volt, hogy ott voltam, így nem tudok pontos instrukciókat adni. A robotra felesleges időt pazarolni. A kézikönyvet (Spy Manual vagy mi és egy rakás TP-t ér) egy olyan szobában találod, amelybe csak azután juthatsz be, hogy a robot kiszakította az oldalát. Sok szerencsét!

Hostile Waters: én magam régen játszottam vele, de az Antaeus megjavítása utáni pályára emlékszem, mivel nekem is sok fejtörést okozott. A két kérdés közül először az egyszerűbbre válaszolnék: a hajókat szét kell lőni. Erre a gépfigyvert ajánlom, mert ennek van a legnagyobb tűzereje. A másik kérdésre sajna hosszabb a válasz: szerezz lézert, gyárts egy lézeres helikoptert, vidd a kijelölt pontba (sárga pötty), likvidáld a célpontokat (a lézeren van távcső is!), végül a hajókat. Érdemes kiliknitni az ellen olajkútjait, így nem tudja pótolni a veszteségeket. Sok szerencsét!

Ha valamit kifelejtettem volna, vagy kevés az info, nyugodtan emlíztetek a [stupid@kgb.hu](mailto:stupid@kgb.hu) címre. Szívesen segítek mindenkinek, ha tudok. ■ Stupid



### SILENT HILL 2

Szia! Tudomásom szerint te toltad végig a Silent Hill II-t, én meg elakadtam benne. Egy nagy, 3 szintes kőróban barangolok, és egy ládikánál akadtam meg, megvan három érme, de nem tudom a sorrendet.

Légszj írd meg nekem a sorrendet, mert rohadtul nem értem a verseike lényegét. Előre is köszi Üdv, ■ Beni

A sorrend attól függően változik, hogy milyen nehézségi fokozaton indítottad el a játékot. Íme a megoldás: Easy: (Old Man-1, Snake-3,

Na, és most a NAGY kérdés: Nemrég kaptam meg a Settlers 3-at. Rohadtul jó, csak hogy, (na, most jön a probléma) a Smelting Works nevű épületben a fém helyett nekem DISZNÓT csinálnak!!! Hogy csináljak így katonákat (sonkából kardot azért mégse tudok csinálni)? Már vagy 1000 féle patch-et kipróbáltam, de semmi eredmény! Könyörgöm, SEGÍTS!

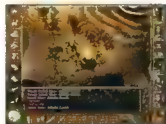
Ez bizony a kalóz változat hibája, az eredetiben a fegyverkészítők remek kis kardokat kovácsolnak.

Nagy tisztelet: ■ Atomcsom

Ul: a Mentőőbe rakját be, mert gondjaim vannak az e-mailemmel.

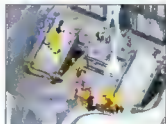
Prisoner-5) Normal: (Old Man-2, Prisoner-3, Snake-5), Hard: (Old Man-2, Snake-4, Prisoner-5).

Amúgy a teljes végigjátszást megtalálod a 2003/02-es Gamerben.

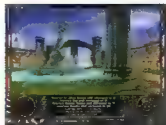


### ICEWIND DALE

Hy Gamer!!! Lenne egy kérdésem az Icewind Dale-lel kapcsolatban! Ha tudsz, kérlek, írd vissza! Szóval a Vale of Shadow-ban vagyok az utolsó barlangban, amely mellett két szobor áll, és nem tudom, hogy javítsam meg a kaput, hogy tovább jussak! Kérlek, segíts!!! Előre is köszöni!! A Gamer profi!!! Ti vagytok a legjobbak!!!



Átlaposan vizsgálád meg az oszlopokat, az egyik oldalán lesz egy kapcsoló, amellyel kinyithatod az ajtót.



### WIZARDRY 8

Szia Mocsy. Tudom, a Wizardry 8 leírását te készítetted anno a Guruban. Annál a küldinél járok, hogy bizonyítsd, kell a T'rang földre érkezésről. Elméletileg 100%-os T'rang cucc kell az Umpani főnöknek. Azt hol találom meg? Légszj válaszolj. Kösz



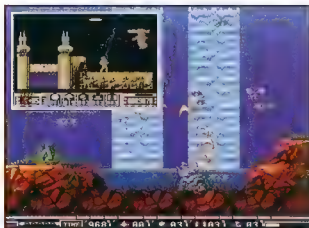
A kastélyban találás egy T'Rand hullát (a nyilacsapda intőzte el), a kezét tudod felvenni. Ez kell majd egy ajtó kinyitására is, de ha megmutatod az Umpani főnöknek, akkor elhiszi, hogy T'Randok vannak a területen.



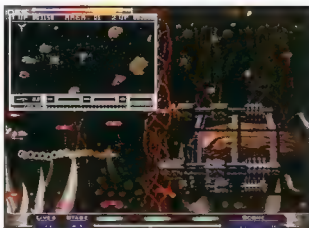
# RETROGAMER

**TURRICAN 1990 - HURRICAN 2003.** A Turrican hősköltevénye, bár a 16 bites gépek fénykorában született, mégis C64 változata tette kultikussá. A rendkívül játékelmény társulva a hardvert feszegető grafikával és effektekkel, valamint a hangszórókból dübörgő Chris Huelsbeck zenével méltán emeli a klasszikusok közé. Népszerűségét jól jelzi, hogy a második rész demóját bemutató kölni kiállításon ketten is megsérültek, miközben a 900 db pénzbe kerülő demó lemezt igyekeztek megszerezni. Zenéjét stúdióban újrakeverve, hangszereivel CD kiadásban is megjelentették. Bár a programozó Manfred Trenz megpróbálta az azonos műfajból induló Duke Nukemhez hasonló 3D áttörtést is, ez sosem jelent meg. Már a második résznek sem volt az elsőhöz mérhető sikere, hiába emelkedett benne a játéktér területe 1500 képponytúra! Az egykor Rainbow Arts néven tevékenykedő fejlesztők ma THQ néven ontják játékaikat szinte minden platformon (Dynasty Warriors, Moto Gp2, Warhammer 40000).

A Turrican számos klónnal, feldolgozással büszkélkedhet, melyek közül a jelenleg is készülő Hurrican ígéri a legtöbb változást a hangulat és játékmenet megőrzése mellett. Az eredeti játék T2002 néven újraindított változata is megérdemli a figyelmet, mivel segítségével 800x600-as felbontásban 16 bit színminőségben eleveníthetjük fel emlékeinket a hét új pályán.



**KATAKIS 1986 - TAKATIS 2001.** Ha a Turrican szóba került, nem mehetünk el a Rainbow Arts és a 8-bites éra egyik legnagyobb shoot 'em up játéka, a Katakis mellett sem. A pletyka szerint Manfred Trenz visszafertézt egy R-Type arcade gépet, melynek alapján elkészítették a Katakist. A játéknak sikere lett, amit az Activision pere árnyékolhat csak be, mivel hozzá kötődtek annak a bizonyos R-Type-nak a jogai. A Katakist viharos megegyezés mentette meg, melynek alapján Manfrednek három hónap alatt kellett az R-Type-t Commodore gépekre konvertálnia, ezúttal az Activision jóváhagyásával. A játék felújítása ezúttal is rajongói projekt keretében született egyenesen Trenznek dedikálva. A Katakis és a Takatis jó példák arra, hogy minden játéktípus lehet vonzó kellően profi kivitelben.



**TRAILBLAZER 1986 - BLAZING TRAIL 2002.** Egy labdával végigszárgulani a mindenségen keresztül, igazán lelkesítő tevékenység. Még akkor is, ha ezt előre kijelölt úton kell megtennünk. Még akkor is, ha ezen az úton számos akadály állja útunkat. Az úttörő tállásban megoldott száguldás 3D-s élményében lehetett része annak, aki Shaun Southern egyik első játékában kézbe vette a pattingo komikus labda irányítását. Az igen egyszerű játékmenetet felelevenítő Blazing Trail a játék kockás sávját textúrával ruházta fel mai szemmel is érzéshetővé téve azok számára, akiknek látását nem homályosítja a nostalgia játékonny hálgyoga.

**LORDS OF MIDNIGHT 1984 - THE MIDNIGHT ENGINE 2002.** Az általános vélemény az, hogy a megélhetést célzó tevékenységek során nem kelteznek említésre méltó alkotások. Ezt cáfolja Mike Singleton, aki tanárbi megélhetési programozóvá vált abból a célból, hogy aggasztóan sovány bankszámlája egészességét rendbe hozza.

A Sinclair univerzumba tévedt Mike azonban egy óvatlan pillanatban megalkotta a 8 bites korszak legkiemelkedőbb stratégiai játékát, a Lords of Midnightot.

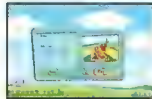
A fantasy novellára épült háttértörténet mellé alkotott világban több karakterünkkel bolyonghatunk a játéknak - a szűkös grafikai lehetőségeket maximálisan kiaknázó - virtuális világában. Több mint 100 játszható karakter, haterz helyszín, hadseregek toborzása, irányítása és mindez első személy nézetből. Terjedelmi akadályok miatt sajnos nincs lehetőségünk most jobban elmélyedni a Középföldéhez mérhető világban, pedig Christopher Jon Wild elkészítette a Midnight Engine-t, amely nemcsak a trilogia első két eredeti részét töltözteti új köntösbe, hanem lehetőséget teremt a folytatásra is.

Akinek sikerült az érdeklődését felkelteni, látogassa meg a [www.icemark.com](http://www.icemark.com) oldalt, ahol mindent megtudhat Mike Singletonról és az általa alkotott világról, kalandokról. ■ LAZI



# SHAREWARE JÁTÉKOK

**Beköszöntött az igazi nyár, és két dolgot tehetek az ellen, hogy ne süljetek meg teljesen: az első, hogy lementek a Balcsira (vagy egyéb vízpartra), és beugrotok a hűsítő habok közé. A másik, hogy egy jó pohár üdítővel beültök gépetek elé (persze szigorúan csak a magas ultralibolya-B sugárzás miatt), és megnézitek, milyen játékokat szedtem össze ebben a hónapban. Szerintem most sem fogtok unatkozni.**



**MARBLE BLAST GOLD DEMO.** Igazán szép 3D-s ügyesség játék. Egy színes üvegolyót kell végiggörgetni a pályákon, amelyekből a

teljes játék több, mint százat tartalmaz. Nagyon jól eltalálták a fizikáját: ha lejtős részen indulunk el, igazán nehéz megállni, és ha a dőlésszög nagyon nagy, akkor végünk, menthetetlenül leesünk a magasból. Irányítása nagyon egyszerű és jól megoldott, a négy nyílal és az egérrel mozgunk (mint az FPS-ekben), és a felszedett extrákat (magasra ugrás, gyorsítás) a bal egérgombbal aktiváljuk. Az első pár pályát játszhatjuk végig, és kipróbálhatjuk a nehezebb szinteket is. A harmincadik felett már komoly ügyesség, sőt stratégia kell, hogy mindenhol átvesszünk, és a kristályokat is össze tudjuk szedni. Nagyon tetszett, és a zenéje is hangulatos. Guruljátok egyet!

Méret: 9,8 MB



**MAGIC SNAKE.** Ez mai gyűjteményünkben a kedvencem. Nagyon hangulatos, piáns, ha ketten játszotok. Mindenki ismeri a

Nokia telefonok Snake játékát, amelyben meg kell enni a megfelelő kis pontokat, és nem szabad önmagunknak menni. Ez a program is ezen az elven alapul, csak látványos grafikával és egy-két változtatással. Kis kukacaink

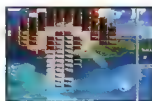
(nem mondanám kigyónak őket) a vízben úsznak, és nagyon szépen lett megoldva, ahogy hullámokat keltenek. A felszedendő pontocskák itt bogycókként szerepelnek, és a vízbe esve ehetjük meg őket. Ha eléggé hosszúra nőttünk, a felszedett rész leválik, és falként szerepel tovább a pályán, ami persze nehezíti mozgásunkat, mert ennek sem szabad nekimenni. Mind zenéje, mind hanghatásai jók, a víz alatt lévő hínár-háttér hangulatos, és a képernyőn néha a hold tükörképe is végigvonul a felszínen. Mint említettem, van multiplayer mód, amely még nehezebbé teszi a játékot, hisz most már egy mozgó társra is figyelni kell, ráadásul úgy manőverezve, hogy miénk legyen a több bogó. Ne hagyjátok ki!

Méret: 2,05 MB



**PAWN CHESS.** Én személy szerint nem vagyok oda a sakkért, főleg nem akkor, ha erős gépi ellenféllel ülök szemben. Mégis beraktam a válogatásba ezt a nagyon szépen kivitelezett programot. Persze ez sem segített azon, hogy igen gyorsan kiaptam, de azért nem volt rossz. Grafikája szép, valamint a játékmotort is egyszerűen és jól oldották meg. Menüjében sok mindent beállíthatunk, még a narrátor nemét és a sakktábla anyagát is (fa vagy márvány). Az irányítás egyszerű, csak rá kell kattintani az egérrel a kiszemelt bábura, és lenyomva tartani, amíg a megfelelő négyzet fölé érünk. Mondhatni, nagyon hangulatos, mikor a kellemes női hang bemozdítja, hogy sakk-matt. Remélem, ti jobbakk vagytok, bosszuljátok meg!

Méret: 2, 08 MB



**ARKANOIDE4000.** Mindenki ismeri ezeket a játékokat, amelyekben nincs más dolgot, mint a levegőben lógó téglákat egy labdával lerombolni, miközben egy koronggal mentjük a leeséstől, és felszedjük a leeső bónuszokat (szélesebb korong, gyorsabb mozgás). A kivitelezés szintén nagyon szép, a keret, amelyben a játék folyik, megremeg, mikor

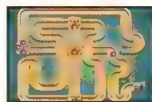
a golyó erősen megy neki, és mikor leesik, akkor nem eltűnik simán, hanem az egyébként körbe-körbeszállósó kis „üstökös” megy neki, és robbantja szét. A háttérrel is nagyon hangulatosak, valamint a menüben megszólaló Pet Shop Boys Go West című száma is, persze nem az ő előadásukban. Érdekes, hogy a jobb felső sarokban egy kijelző azt mutatja, hogy a játék hány FPS-sel folyik, nem mintha a hardvergényre nagy lenne. Romboljátok egy kicsit!

Méret: 4,57 MB



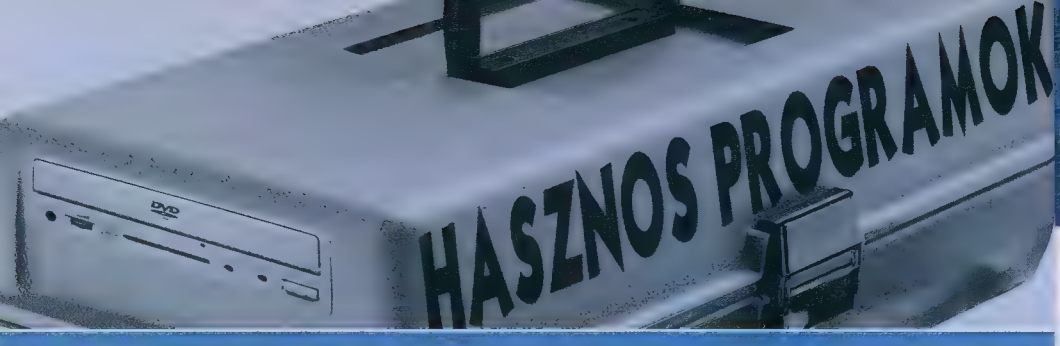
**CUNYBAS.** A magyar módok kielégítően nevű játék szintén nem üdonság, az ismerős kis űrhajóval kell a beúszó, erősen ellenséges hajókat megsemmisíteni, és a rövid időközönként megérkező főellenségek igen csak megnehezítik életünket. Annak ellenére, hogy az alap 2D-s, itt valami kis 3D-t is kapunk, mert a főgonoszok legyőzése után mindig kicsit más vidékre kerülünk, és ilyenkor a talaj közeledik-távolodik, és hegyeket is ki kell kerülnünk. A grafika szép, a játék jól irányítható. A kijelzők tömege minden adatot közöl velünk a hajónk rongálódottságától a fegyverek energiaszintjéig. A zene közben erősen zűzós, jól illik a hangulathoz. Henteletetek sokat!

Méret: 13,13 MB



**EMERQV.** Hogy ne maradjon ki, íme egy logikai játék. Célunk, hogy a különböző színű golyókat eljuttassuk tartókba, melyeknek négy oldalára négy azonos színű labdának kell kerülnie. Ha ezt elvégeztük, akkor az adott tartó kiürül, és újabb golyók fogadására kész. Nem hangzik bonyolultnak, de pár pálya után már egyáltalán nem könnyű a helyzetünk. Ha bejelöltük, akkor már gyorsan megy, az egy rááll, és nem akarjátok abba hagyni. Jól kivitelezett, szép grafikával rendelkezik, irányítása egérrel történik, ezzel állíthatjuk a tartókat, és lökhetjük ki a nem oda illő golyókat. Próbáljátok ki! Méret: 8, 69 MB ■ **PORTER**

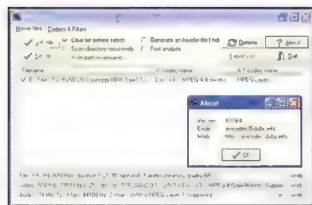




**Ha szereted a hasznos, kisméretű és lehetőleg ingyenes programokat, akkor ezt az oldalt neked találták ki. Itt ugyanis mindig a legfrissebb, és a hónapban számunkra a legérdekesebbnek bizonyult szoftverekből kaptok válogatást. Ezeket a programokat letölthetitek az Internetről, de a CD-mellékleten is megtalálhatjátok.**

#### AVICODEC V1.00

A kisméretű programnak akkor vehetjük hasznát, amikor filmet szeretnénk megnézni, de a lejátszónk valamilyen kodek hiányában nem hajlandó a lejátszására. Az AVIcodec a filmek analizálásához használható ingyenes kis program, mely a betöltött videókat és zeneti adatokat (avi, asf, wmv, rm, mmb, ogg, mpg, vob) elemzi, és kijelzi, milyen kodek szükséges a lejátszásukhoz, illetve, hogy milyen paraméterekkel rendelkeznek – felbontás, kockák száma, hang stb.



avicodec.duby.info

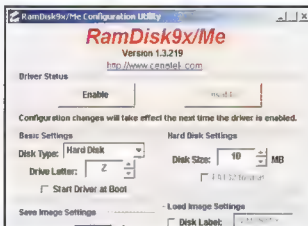
#### FRAPS V1.60

A sebesség megszállottjai örömmel fogadják majd a Fraps szolgáltatását. Amikor telepítés után elindítjuk, akkor megadjuk gépünk memóriájában, és játékok, illetve egyéb háromdimenziós programok betöltésekor aktiválódik, és az aktuális képszeletet (frame/second mértékegységben) állandóan kilírja monitorunk bal felső sarkába. A programot hotkey billentyű segítségével ki- és bekapcsolhatjuk, és újra aktiválhatjuk, ami alapállapotban az F9 billentyű. A Fraps friss változata az újabb ATI kártyákkal is remekül együttműködik, és persze támogatja az OpenGL és a DirectX 9 játékokat.

www.fraps.com

#### RAMDISK V1.6

A Windows 9x és NT-alapú rendszerekhez használható programmal egy, vagy több virtuális meghajtót hozhatunk létre a RAM-ban. Beállíthatjuk az egységek nevét, méretét, típusát (FAT), és még sok egyéb jellemzőjét. Természetesen lehetőségünk van az egységek tartalmának elmentésére külön fájlba, amelyek a gép újraindítását követően betöltődnek a RAM-egységekbe. A megoldás előnye, hogy a programmal előállított lemezegek sebessége sokszorosára bármely fizikai egységnek.

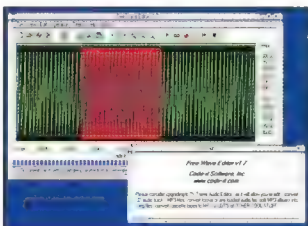


www.cenatex.com

#### FREE WAVE EDITOR V1.7

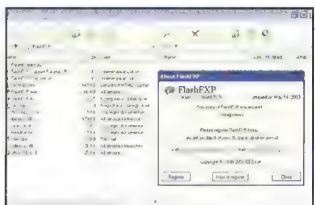
Mint a neve is mutatja, ingyenes hangszerkesztő tudhatunk majd magunkénak, amelybe kizárólag van adatokat tölthetünk be, majd szerkesztés után menthetünk el. Az alapvető műveletek (vágás, törlés, beszúrás stb.) mellett számtalan effektust is találunk a programban, ráadásul egy hangfelvétel rész is a rendelkezésünkre áll. A Free Wave Editort első sorban egyszerű kezelése és ingyensége teszi vonzóvá.

www.code-it.com



#### FLASHFXP V2.1

Kisméretű FTP-kliens, mely az egyik legnépszerűbb a maga kategóriájában. A hagyományosan kettős és négy ablakra osztott programban találhatunk site-managert és státuszát. Alkalmas a megszakadt le-



és feltöltések folytatására, valamint a Cute FTP, WS\_FTP, FTP Explorer, LeapFTP és Bullet Proof programok adatainak kezelésére. FTP-re az egyik legjobb.

www.flashfxp.com

#### XNVIEW V1.60 FREE (MAGYAR)

Az Xnview magyar nyelvű ingyenes képnéző és konvertáló. Különlegessége, hogy lehetőséget bővítményekkel (plugin) tetszésünk szerint gazdagíthatjuk. Az egyszerűen kezelhető programban 35 darab grafikus szűrőt és képi hatást fogunk találni. Alkalmas képalbumok, demutatók létrehozására, valamint támogatja a gyors képalakítást.

www.xnview.com

#### ANALER

#### TOVÁBBI AJÁNLATOK

Daemon-Tools v3.33 www.daemon-tools.cc

GoldWave v5.04 www.goldwave.com

OpenOffice v1.0.3 B6 office.fsf.hu

WinZip v9.0 (Pre-Release B5480) www.winzip.com

Zoom Player v3.10 www.inmatrix.com/zip

Adobe Reader v6.0 full www.adobe.com

Dr. DivX v1.0 www.divx.com/divx/drdivx

Avant Browser v8.0 végleges (magyar)

www.avantbrowser.com

VirtualDub v1.5.3 www.virtualdub.org

DirectX 9a www.microsoft.com/directx

# > HARDVER HÍREK

## OLCSÓ-INTERNET MINDEN OTTHONBAN?

Mit szólnátok ahhoz, hogyha az internet eléréséhez nem kellene mást tenni, csak bedugni egy átalakítót a konnektorba, és ezt összekötni a számítógépetekkel? Figyelemre méltó megoldás lenne, mely ötvözné a gyors elérést az olcsósággal.

Ilyen technológián kísérleteznek a Consolidated Edison Inc. (ConEd) és az Ambient Corp. cégeknél. Nekk már sikerült megvalósítani a fent leírtakat, bár csak egyszerű jelek küldésével.

Az ötlet úgy merült fel, hogy az áramszolgáltatók már régóta küldenek különböző audiojeleket, melyekkel ellenőrizni lehet a hálózatokat. Ennek alapján elképzelhetőnek tartják, hogy ezt széles körben is lehet alkalmazni. Az adatforgalom magas frekvencián folyik, ezért nem okoz zavart az elektromos szolgáltatásban.

A mai megoldásokkal már megvalósítható mindez, de a villamoshálózatok igen drága átalakítást igényelnek, ami kérdésessé teszi, hogy egyáltalán megéri-e az egész. A cég munkatársai szerint rövidesen kitalálnak olyan módszert, mely biztosítani fogja a technológia létjogosultságát, ám egyesek szerint még legalább tíz év kell annak elterjedéséhez.

## GYÁRI VIDEOKÁRTYA-TUNING

Ha új videokártyát veszünk, általában az első, hogy megnézzük, lehet-e húzni a memória és a GPU órajele. Ez eddig szigorúan a saját dolgunk volt, ám a tuning most már hivatalosan is megindult, méghozzá a gyártók vetkék kezükbe a dolgot, és a referenciasebességnél magasabb órajelen adják ki termékeiket. Nevezetesen két ilyen modellről van szó: az NVIDIA magra épülő GeForce FX 5600 Ultra változatáról, és az ATI-lapok Radeon 9600 Próról. Az első esetben maga az NVIDIA döntött úgy, hogy a jobb eladhatás végett emeli az órajeleket (A processzort és memóriát 350-ről 400 MHz-re módosították), és ezzel a „teljesítmény-optimalizációval” teszi versenyképesebbé termékét. Az ATI nem lépett, ám gyártópartnerei igen. A SUMA Radeon 9600 Pro kártyája 400/600 MHz-es sebesség helyett 450/650 MHz-en működik, és egyéb többletet is kapunk a memórián borító hűtőbordák és a Dual Cooling System GPU hűtő révén. A Sapphire, mely a legjobb minőségű ATI chipet kártyákat gyártja, szintén bejelentette emelt órajelű modelljét, mely a jól csengő FireBlade Edition nevet kapta, és a RAM 660 MHz-en üzemel.



## CD- DVD- ÉS KÁRTYAOLVASÓ EGYBEN

A mai piacon egyre inkább az vehető észre, hogy minden gyártó arra törekszik, hogy minél több szolgáltatást sűrítse bele egy-egy termékébe. Ilyenek például az ATI All-in-Wonder kártyái, vagy a HP ideért és hangot is felvevő digitális fényképezőgépei.

Ezt a vonalat követi a BTC is most bejelentett optikai meghajtóival. A „Dual Digital Storage” (DDS) technológiát használó CD- és DVD-olvasók/írók a korongokon kívül képesek lesznek memóriakártyák kezelésére is. Az első modell hat formátumot támogat, nevezetesen CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital és MultiMedia Card fogadására képes, és így használatát a különböző kártyabeolvasók alkalmazása feleslegessé válik.

Két változat lesz kapotató, a BCE 52321A CD-író és a BCO 48161A CD-RW/DVD-R kombó. Áruk még titok, de csak akkor lesz érdemes beruházni rájuk, ha a többszolgáltatás miatt nem lesznek túl drágák, hisz a ma kapotó univerzális kártyabeolvasók nagyon olcsók.

## AZ ÚJ MEMÓRIASZABVÁNY: MRAM

Először 2000 végén hallhattunk arról, hogy az IBM és az Infineon új memóriatechnológiával kísérletezik, mely a flash-memóriákat váltaná fel.

A flash-t használó eszközök esetében a kis méret, az alacsony fogyasztás, és a gyors adatátvitel előny, hisz a digitális fényképezőgépek, vagy akár a mobiltelefonok erőforrásai korlátozottak, és nagyon nem jó, ha naponta kell tölteni az akkumulátort.

Erre lesz megoldás az MRAM (magnetic random access memory), mely azon alapul, hogy a chipen kisméretű mágneses teret hoznak létre, melyek értéke 1 és 0 lehet, így hatalmas mennyiségű adat tárolható a 0,18 mikronnál készülő modulokon, ráadásul a két érték közti átváltás kevesebb energiát igényel, mint a mai technológiákkal. Másik előnye, hogy gyorsabb is a jelenlegi szabványoknál: míg a flash-memóriák esetében egy írási folyamat milliszekundumokig tart, addig az MRAM-nak csak nanoszekundumok kellene a folyamat elvégzéséhez.

A tömeggyártás az előrejelzések szerint 2005-ben indulhat meg, és leginkább a mobiltelefonok piacára kívánnak betörni ezzel a termékkel.





## PASSZÍV HŰTÉSŰ OPTERONOK

Az OCZ jól ismert memóriáiról immár hazánkban is. Most újítottak terméklistájukon, és bejelentették AMD Opteron processzorokhoz készített hűtőbordáikat. A szerverekbe szánt CPU-t valószínűleg képes lesz lehűteni a vörösérz Eliminator KB nevű modell, melyet igen sűrűn láttak el bordákkal, ezt bizonyítja 572 grammos súlya is. Jó működéséhez nem is kell más, csak megfelelően szellőző ház.

És hogy mi értelme van ennek? Első ránézésre teljesen felesleges passzív hűtés a szerverekbe, hisz az alacsony hangerő nem alapvető igény, és ha úgyis tele van a ház ventillér, akkor úgysem hallatszana ki. A megoldás abban az esetben kínál jó lehetőséget, ha kisméretű (1U) gépünk van, és nem igazán van hely nagyobb bordának ventilátorral (amely opcionálisan rendelhető ehhez a modellhez is). Kérdéses persze, hogy milyen sebességgel változatokhoz elég ez, erről a gyártó nem nyilatkozott.

## A SONY ÚJDOONSÁGAI



Mindig meglepődök, hogy mennyi minden új kűtűt ki nem tudnak találni a távol-keleti gyártók. Ilyen a Sony is, mely most sajtótájékoztatót jelentette be új termékcsaládját: a Quailát. A június 24-től (persze Japánban) megvásárolható eszközök mindegyike a high-end kategóriát gyarapítja, így ne is számítsunk arra, hogy a közeljövőben valamelyik leárazáson olcsón juthatunk hozzájuk.

A 17 modellből bőven van lehetőségünk válogatni, olyan egyedülálló dolgokat találhatunk az újdoonságok közt, mint a 36"-os, képsűrűséggel ellátott monitor (2,5 millió forint), nagyfelbontású projektor (4,5 millió forint), vagy a mini fényképezőgép, melyről leírok néhány adatot: maximum felbontás 2,1 megapixel, ami nem feltűnő, ám az egész gép akkora, mint egy gyufásdoboz (6,8x2,3x1,8 cm). Érdemes még megemlíteni a különleges audio

CD-lejátszót, mely lejátszza a lemezünket feleletének bármely részére helyezve azt, és persze a hozzávaló hangfalrendszert, melyek együttes értéke 2,5 millió forint. Az utóbbi eszközök csak augusztustól lesznek kaphatók.

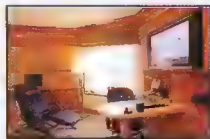


## NVIDIA: ÚJ MODELLEK

Mutató az NVIDIA bemutatta a GeForce FX 5900-as modelljét (NV35), és eddig úgy néz ki, hogy a cég újból talpra áll az asztali számítógépek piacán is, s a régi fény kezd visszatérni, máris mindenki a következő csúcskártyáról, az NV40-ról beszél.

Belső információk szerint a gyártó azt tervezi, hogy visszatér a 6 hónapos termékciklushoz, és ha ez igaz, akkor az NV40 akár már karácsonyra a boltokban lenet. Ha jól számolunk, akkor a bejelentés valószínűleg ősszel történik meg, és akkor valószínű, hogy a Computexen mutatják be, persze csak akkor, ha az atipikus tudóguyalladás nem szől közbe megint (mint köztudott, a kiállítást júniusra tervezték, de a járvány miatt annyi bemutató mondta le a részvételét, hogy elhalasztották őszre). A bejelentés után kérdés, hogy mikorra lesznek kész a tömeggyártással, hisz az 5800 esetében ez jó fél évet vett igénybe, ám ha összeszedik magukat, akkor akár a karácsonyra alatt is találkozhatunk az új FX-szel.

## A JÖVŐ HOTELSZOBÁJA



A Hilton szállodalánchoz tartozó Los Angeles-i Hilton Garden Inn hotel új szolgáltatást indított. Berendeztek egy olyan szobát, amelyet szerényen a „Room of the future” igen hangzatos névre kereszteltek.

És hogy mit rejt a jövő szállása? Kezdetnek meg kell említeni a 42 col átmérőjű Panasonic plazma televíziót, melyen akár HDTV-t is nézhetünk, és ide fut be a szélessávú internet kábele is. Csatlakoztatva van hozzá a Technics rádió-erősítő és a térhatású Bose hangfalak. Aki nem akarja a TV-műsorokat nézni, az moizhat a Philips DVD-lejátszó segítségével, vagy zenét is hallgathat.

Akinek nem elég a táv irányítható, fej és lábtámlás ágy, az vehet egy fürdőt a jakuzziában. Persze a fürdőszobában is találunk egy LCD-kijelzőt, melynek segítségével folytathatjuk a filmnézést. A fent említett táv irányító segítségével állíthatjuk a szoba hőmérsékletét, innen kezelhetjük a TV-t és a többi elektronikai eszközt is. A fürdőben a tükrök automatikusan páráltatnitottak, a WC-ülöke fűtött, kint pedig masszírozó bőrfotelekben foglalhatunk helyet. A lámpák mozgásérzékelőkkel vannak ellátva, így nem kell a kapcsolókkal foglalkoznunk.

Sajnos a hír nem beszél a szoba áráról, de biztosan nem az átlagembereknek találták ki.

## MODERN SZERVERSZOBA

A laikus felhasználó igen ritkán találja szemben magát szerverekkel, pláne, ha egy egész szobányi van belőle egy helyen. Az Interware Rt. most alakította ki harmadik géptermet, mert az eddig létező, két 120 m<sup>2</sup>-es szoba nem volt már elég, mindez most bővült egy 240 m<sup>2</sup>-es harmadikkal.

A felszerelés hasonlóan méretes megoldásokban bővelkedik: a Data Center áramellátásról három, egymástól független tápvezeték gondoskodik, valamint egy hattonnás, szünetmentes tápegység, mely 40 percig képes ellátni a gépeket. Hogy ne legyen erre szükség, most építenek a dízelmegegnasztású generátort is.

## PALM OS-SAL MŰKÖDŐ ÓRA



A Fossil elkezdte Whnstr PDA nevű korábbi szállítását, melyekre a palmtopokon megszokott Palm OS van telepítve. Az óra üvege érintésérzékeny felület, és a szíjből előhúzott pálcácskával tudjuk kezelni hasonló módon, mint az eredeti palmtopok, annyi különbséggel, hogy ezúttal egy billenőgomb is segítségünkre van, melyet oldalt találunk. Az óra 2 megabyte memóriát tartalmaz, kijelzője 16 színárnyalat megjelenítésére képes és 160x160 pixel felbontású. A belsejében egy 33 MHz-es Motorola DragonBall VZ processzor rejlik, és emellett infravörös, valamint USB portot is találunk csatlakozási felületként. Előre telepítik az Address Book, Date Book, To Do List, Memo Pad, Note Pad, Calculator és Time programokat, de természetesen megváltoztathatjuk ezeket, törölhetünk közülük, és újakat tölthetünk fel. A tavalry Comdexen nagydíjat nyert koráról 295 dollárért rendelhetjük meg több különféle stílusban, bőr- vagy akár fémszíjjal is. Másik órák is kaptunk. A Microsoft is tervezi okos korárak gyártását, méghozzá olyanokat, melyek megfelelnek a SPOT (Smart Personal Objects Technology) szabványának, tehát képesek kommunikálni a külvilággal, és az internet is elérhető rajtuk keresztül. Ezt az egyik mérnök úgy szemlélte, hogy ha ő mondjuk Seattle-ben tartózkodik, akkor a helyi hírek töltődnek le automatikusan, ha más országba utazik, akkor az ottaniakat kapja meg, persze az időzónákat is figyelembe véve. A termékek lelke Microsoft szoftver, és rádiós technológiával kommunikálnak. A gyártók közt van a Citizen Watch, a Suunto, valamint a fent említett Fossil.

## TERJESZTHETŐ A SIS

A SIS (Silicon Integrated Systems) grafikus gyorsítókra szakosodott leányvállalata, a Xabre Graphics Inc. felvásárolta a Trident Microsystems azonos területtel foglalkozó ágát. Ezzel a tettel a cég a noteszgépek piacán akár minél nagyobb részesedésre szert tenni. A Trident tavaly még bejelentette XP4 nevű új chipjét, de a felmerült akadályok miatt nem is dobták piacra. Míg az NVIDIA túléltte az GeForce FX 5800 bukását, addig a kis Trident már nem tudott talpra állni, és utolérte a végzetet. Mint már ismeretes, a nemrég alakított XGI a közép- és felsőkategóriás grafikus meghajtók gyártására lett létrehozva, és úgy tűnik, komolyan is gondolják a dolgot. Ha tartják terv szerinti menetrendjüket, akkor már a harmadik negyedévben megismerkedhetünk a DirectX 9-et támogató új Xabre II chippel, mely az UMC gyártósorán fog készülni, méghozzá 0,13 mikronos csikszélességgel.

## FILM LETÖLTÉSE 5 MÁSODPERC ALATT

Igaz, hogy a fent említett elektromos hálózat is komoly lehetőséget rejtget, most mégis sokkal olcsóbb, és időben közelebb álló megoldás lehetősége merült fel. A Kaliforniai Technológiai Intézet, a Caltech egyik fejlesztő gárdája olyan módszerre jött rá, amellyel egy film akár 5 másodperc alatt letölthető az Internetről, vagy élő adások nézhetők a hálón keresztül. Az új technológia neve Fast TCP (Transmission Control Protocol), amely a hagyományos, hetvenes évek óta használt TCP továbbfejlesztett változata. A régi megoldás azon alapszik, hogy letöltés során a küldő gép 1500 byte-os csomagokra bontja a fájlt, és egyesével küldi el ezeket megvárva, hogy visszajelzést kapjon mindegyik megérkezéséről. Ha negatív visszajelzést kap, akkor újból elküldi azt a részt lassabb sebességgel, és ez egészen addig tart, míg az összes át nem halad, s így egyetlen kicsi hiba a hálózatban nagymértékben lassíthatja az adatforgalmat. Az FTCP ugyanelekora csomagokat küld, ennek köszönhetően használható a mai infrastruktúrán is. A különbség, hogy az új módszer alkalmazásával a küldő gép megbecsüli a maximális sebességet, amellyel biztosan átküldheti az adatokat (a visszajelzések alapján), és ennek megfelelően kezdi meg az áttöltést. A módszert tesztelték, és a Sunnyside (USA) és Genf közti 10 ezer kilométeren keresztül 925 megabites átlagot értek el. Ezt a sebességet minden bizonnyal örömmel veszik mind az otthoni felhasználók, mind a szórakoztatóipar képviselői.

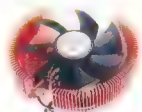
## MINI WINCHESTER

Bár nem újdonság, hogy az MP3-lejátszóknak akár 10 gigabyte-os merevlemez legyen, mégis újságnak számít a Cornice most bejelentett 1 hüvelykes, 1,5 GB tárolókapacitású winchestere. Több előnye is van a hasonló eszközökkel szemben. Először is a mérete. A Thomson által tervezett lejátszó például nem lesz nagyobb egy korárnál, de a többi sem éri el a cigarettásdoboz nagyságát. Másik előnye igen alacsony ára, mely annak köszönhető, hogy csak az található meg benne, ami feltétlenül szükséges.

## csendes pc építés 4 lépésben

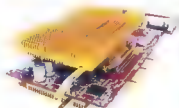
### 1. CNOS7000-Cu

tiszta réz hangtalan processzorhűtő  
Intel P4 processzorokhoz  
fordulatszám: 1300-tól 2500 rpm-ig



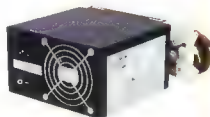
### 2. ZM80HP-A

passzív, néma VGA hűtő  
heat-pipe technológia  
ATI Radeon 9700pro kártyára is



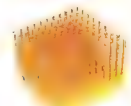
### 3. ZM400A-APF

400w-os, csendes tápegység  
hőérzékelővel és automatikus  
ventilátor-fordulatszám  
szabályzóval



### ZM-NB32j

passzív, néma chipset  
(Northbridge) hűtő



1071 Budapest, Bajza utca 1.  
tel.: 321-2909, 2666-059 [www.pixel.hu](http://www.pixel.hu)



# NVIDIA VS. FUTUREMARK VS. ATI AZ IGAZSÁG HÁROM OLDALA

Info: [www.futuremark.com](http://www.futuremark.com)

**A várva várt 3DMark03 nem éppen szépségével keltett feltűnést, sokkal inkább visszássággalval. Bár Madonna szerint nincs rossz reklám, és a Futuremark neve valóban többet forog most közszájon, mint az elmúlt években, ezúttal is akad két jelentőktelen vesztes az ügyben: a szakma és a felhasználók.**

Pedig akár sejteni is lehetett volna, hogy ide lukadunk ki. Már a kezdetek is olyan biztatóak voltak, mint az átlagos, péntek esti tini-horrorokban. Az NVIDIA kiszállt a Futuremark BETA Programjából, ezzel tetemes összegtől fosztotta meg a céget, és még a program megjelenése előtt nagy hangon bejelentette afféle magyarázatként, hogy a szintetikus mérőprogramok megbízhatatlanok, a 3DMark03 nem valós játékmotort használ, így az eredménye nem lesz mérvado. Gyönyörű eszmefuttatás volt (és művészen előkészített öngól a sors iróniájának folytán), ráadásul ehhez adódott a teljesen véletlenül éppen ekkor terjedő pletyka, hogy a Futuremark bosszút áll a bevételkiesésért - az ATI megvette őket kilóra.

Végül azért megjelent maga a program is, csak hogy megossza a vele foglalkozók tömegét mérési módszerével. Nálam sokkal hozzáférhetőbb már remélhetően meggyőztek mindenkit valamelyik állásponttól. Magam részéről hosszas elemzés után arra jutottam, a technológiai újdonságok eddig is fontosak voltak, így az új mérőprogram is érthető, hogy elvárja ezeket. Különben is, majd jól jön a GeForceFX (when it's done), és rendben lesz minden - gondoltam a helyzethez mérten elég naivan. A GeForceFX jött, látott, szivott. Erőli persze már nem a Futuremark tehet, de még csak a bicikliztás sem. Az NVIDIA ekkor magához tért végre, aminek eredménye a GeForceFX 5900 Ultra lett, egy valóban remek és sebességbanok kártya. De a verseny nagyon szoros maradt az FX 5900 Ultra és a Radeon 9800 Pro között. Talán túl szoros is az NVIDIA számára az eddigi megaláztatások után...

**MAGASABBRA, MESSZEBBRE, GYORSABBAN, TRÜHÖHESEBBEN.** És itt köszönt vissza az NVIDIA szónoklata a „nem játékalapú... megbízhatatlan - tesztprogramról”. Ugyanis többen, pl. az Extreme Tech tesztelői kicsit furcsállották, mennyivel job-

ban teljesít az 5900 Ultra 3DMark03 alatt a Radeon Prónál, miközben a valós játékokban sokkal kiegyenlítettebb volt a közülem.

A halvány granút tüzetes vizsgálat követte több csapatnál is, akik összességében kiderítették, hogy a driver szereti figyelmen kívül hagyni a mérőprogram egyes utasításait arra, hogy éppen milyen rendelési eljárást kellene folytatnia, ezzel csökkentendő a kártya terhelését. Ez a baráti teherátvitel oly magasságokig jutott, hogy a Game 2 alatt az NVIDIA legénység és leányág minden egyes képkockára megadta a GPU-nak, mit kell számolnia az eredeti kép helyett, így a takarásban lévő elemekkel való peccselést megspórolták a kártyáknak. Az eredmény ugrásszerű eredmény-növekedés. Csakhogy a developer build szabadszati módjában azonnal fény derült a precíz iparosmunkára.

**AZ IGAZSÁG HANGJAI.** A Futuremark mindent alaposan átnézett, kiadta a 330-as patch-et, majd az azzal mért eredményeket látva (ATI - 1,9%, NVIDIA - 24,1%) erősen homlokkráncolt. Kezdődhetett az újabb marketing-hadművelet. A profilb HW-buheráló honlapok már amúgy is írtak a fordulatokról, a Futuremark pedig PDF-ben foglalta össze, milyen rúti is ez a világ, amilyen létformák vannak benne, akik csinálnak az ő gyönyörű programjukban. Az NVIDIA elsőre csak annyit jegyzett meg, hogy ez nyilván valamiféle bug lehet a 44.03-as és 43.51-es meghajtóprogramjaikban. Később már megjött a cég hangja, és azzal váltig bizonygatta, ez csupán a részükiről elvárható odafigyelés volt, hiszen a Futuremark rútiul kihagyta őket az egyeztetésekből, és ellenük írta a programot. Vagyis amikor a program megjelent, ők hozzáigazították a drivereket, nincs ebben semmi meglepő, nemhogy csalás, tessék szépen menni elefe, nincs itt semmi látnivaló!

Ekkor lépett a ringbe John Carmack is, aki alapos magyarázattal szolgált, mi elfogadható és mi elfogadhatatlan módosítás. Link az oldalban elrejtve, a szöveg dekódolásához sok sikert...

És ezek után váratlan fordulatként a Futuremark és az NVIDIA közösen bejelentette, semmi gond nincs, csak bagatell kis félreértések voltak, bocs a nagy felhajtásért, szó nincs csalásról, csak alkalmazáspecifikus optimalizációról (lásd: Senior Winter Logistics Manager - hőmunkás). A két barát egy másra talált, és az, hogy a háttérben egy táská századilóras és tuatnyai vérügyvéd által

kilátásba helyezett per bármilyen szerepet játszott, csupán a túlbuzgó írői fantázia műve.

Hogy még egy késhegynyi pikáns is kerüljön az eddig kiforralt keserű epébe, az ATI (bár még korábban) elismerte, a Catalyst bizony szintén kiokosították némi csalásra. Igaz, az ATI csupán az utasítássorrendbe piszkált bele kicsit, hogy kihasználja saját rendszerének előnyét, innen a 2% gyorsulás. És bár a módszer nem járt a képmínőség romlásával, sőt a kiforrott trükk más játékokban is elérhető ugyanekkora sebességgel, az ATI belátta, hogy az eljárás megkérdőjelezhetővé teszi eredményeiket, ezért bocsánatot kért, és megígérte, soha többé nem CSAL.

Mert ez a kulcszó sajnos. A viszonylag alacsony, az architektúráis előnyök kihasználásával nyert, máshol is elérhető sebességnövekedés csalis, míg a jelentős, csupán az eladásserkentő mérőprogramokban használható pontszámnövekedést hozó trükk „alkalmazáspecifikus optimalizáció”

**JÓZSAN PARASZTI ÉSSZEL.** Technoblabliallag sajnos igen felkészületlen vagyok, de egy dolgot még én is megértettem. Az egyik fő sebességnövelő tényező az NVIDIA driverben az volt, hogy képkockánként megmondták, a GPU-nak mely elemeket kell és - ami fő - melyeket nem kell kiszámolnia a tesztben. Ezt az tette lehetővé, hogy a demo 158745 futtatásból 158745 esetben járja be ugyanazt az utat. Viszont ebből nyilvánvaló, hogy interaktív játék esetében ez a módszer használhatatlan (hacsak nem a rögzített utas lövészedős bohóságoknál, amelyek szerencsére mára kihaltak). Ahogy az alkalmazás specifikus kitétel is utal rá, a trükk csak és kizárólag a 3DMark03-ban ér valamit, vagyis egyetlen célja a pontszámnövelés, és ezzel a konkurencia leszorítása, az eladások növelése.

A kérdés természetesen ezek után nem az, ki a rossz fiú ebben a történetben, vagy beszélhetünk-e csalásról, sokkal inkább az, mennyire lehet megbízni a 3DMark03-ban?

Bár a 330-as tapasztal a program jelenleg tisztességesen számol, és 1-2 hónapig még egyik cég se nagyon mer majd próbálkozni, a magam részéről inkább maradok a 2001SE-nél, az legalább bátorítón magas pontszámokat ad... ■ **BULLSEYE**

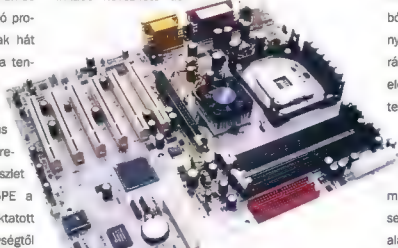
[www.extremetech.com](http://www.extremetech.com)  
[www.beyond3d.com](http://www.beyond3d.com)  
[slashdot.org](http://slashdot.org)

# SPRINGDALE CHIPSETES ALAPLAPOK

Írta: Kényi Richi Tel: 380-1208

**FÉLHARÓ ÓRIÁS, VAGY TITHOS BEFUTÓP** Amikor a múlt hónapban teszteltük az Intel istállójának zászlóshajóját, az i875 (Canterwood) chipkészlet kiemelkedő teljesítményét némiig beáryította az a fájdalmas tény, miszerint az erre épülő alaplapok árazása bizony jó sokáig nem az átlagos felhasználó pénztárcájához lesz igazítható. A kétszatosnás DDR memóriakezelés, a 8x-os AGP a natív SATA vezérlő és a hosszú távra szóló processzortámogatás sokak tetszését elnyerte, csak hát ugye mindezért nem kevés pénz kell az asztalra tenünk. Szerencsére a családi malacpersere sem kerül feltétlenül vesztébe, és ha minden igaz, akkor teljesítmény szempontjából sem kell fájdalmas kompromisszumot kötnünk, ha az i875 kistestvéreként emlegetett i865P/PE (Springdale) lapkészlet felé fordítjuk sóvárgó tekintetünket. Az i865PE a Canterwood „kíherélt” változata, valójában a kikapott PAT (Performance Acceleration Technology) egységtől eltekintve teljes értékű i875-nek felel meg (az i865P pedig még a 800 MHz-es FSB-től és a 400-as DDR támogatástól is meg lett fosztva). Hogy mennyire ugyanarról a lapkészletről van szó, azt mi sem jelzi ékeesebben, mint hogy néhány Springdale alapú alaplap esetében a szemfényvesztő alaplapgyártók jóvoltából a kikapcsolt PAT újra üzembe állítható. Ennek köszönhetően sokkal olcsóbban juthatunk 100%-osan Canterwood-képességű deszkához, mintha „igazi” i875 alapú alaplapot vennünk volna drága pénzért. A szerkesztőségünkben járt Springdale-alapú deszkákhoz egyelőre nincs ilyen – többnyire BIOS beállítással érvényesíthető – csallás, illetve írsítés, tehát a két alaplapot úgy vizsgáltuk meg, hogy a PAT egység kikapcsolt állapotban volt. Ezzel gyakorlatilag az i865 valós, vagy inkább hivatalos képességet tudtuk vizsgálni, ami azért is fontos, mert nem mindenki fog olyan Springdale alaplaphoz jutni, amelyikben az eredetileg kikapcsolt PAT életre kelthető lesz. Másrészt nem is biztos, hogy a gyárilag kikapott, majd erőszakos visszakapcsolt PAT egység jól működik majd ilyen esetekben. Egyelőre ugyanis nem tudni, hogy a lapkészletek gyári tesztelésekor választják-e ki azokat a – feltétlenül bizonytalanabb PAT egységgel bíró – darabokat, amelyekből végül a „kíherélt” i865 lap-lapok lesznek, vagy a szelektáló egyszerűen hasra ütéssel

történik. Utóbbi teóriát látszik erősíteni az a tény, hogy egyes alaplapgyártók ismerek el – mi több, reklámozzák! – a Springdale alapú cuccak utólagos „i875-ösítés” lehetőségét, ami arra utal, hogy a Springdale lapok nem a hibás működésű PAT egység miatt lettek megcsontolva. Egyelőre tehát ойбá tűnik, hogy a Springdale lapok inkább nevezhető tit-



kos befutónak, ár/teljesítmény bajnoknak, mint félkarú óriásnak. Ugyanis akár kikapott, akár bekapcsolt

PAT egységgel is vizsgáljuk ezeket az alaplapokat, a Canterwood egyéb kellemes tulajdonságai, képességei mind-mind megtalálhatók ebben a chipkészletben is. Ezek közül a kiemelkedő stabilitás és a kiváló perfóranciakezelést emelném ki elsősorban, ugyanis az utóbbi évek egyik legbarátságosabb, legkegyensúlyozottabb Intel lapjára született meg az i875/i865PE párossal.

**SOLTEK ÉS MSI.** A Springdale lapkészlet képességeinek felméréséhez két alaplap érkezett hozzánk. Az egyik a (logopédus legyen a talpán, aki egy szuszra ki tudja mondani) Soltek SL-865PE, a másik a jóval könnyebben kimondható nével bíró MSI 865P NEO. Mindkét alaplap impozáns, színes-szagos dobozban érkezett, és bár nem tartozik szorosan a cikk témájához, de mindenképp megemlíteném, hogy a két doboz egymás mellé helyezése után a paranóira és az összeesküvés-elméletekre fogékony emberek minden bizonnyal ideges rángógörccsöt kapnak. Az MSI deszka nevében szereplő NEO szócskához ugyanis kísértetiesen passzol a Soltek dobozán található, a Matrix trilógia betűiről koppintott Motherboard felirat. Hmm. Az MSI lap a cögölő már megszokott cseresznyepiros nyálkával bír, míg a Soltek alaplapja – általában – eddig nem látott, úgynevezett túrszínben (bocsánat, Hunor barátunk közben kijavított, hogy ez bizony ezüst!) pompázik. A két tesztelt lap közül felszereltség szempontjából a Soltek az erősebb (nagyobb is egy kicsivel), mert 4 darab memóriafoglalat és SATA csatlakozás is van rajta az i865PE mellett, az MSI viszont szerébe átgondoltabb felépítéssel bír, de csak az i865P változat található rajta (ennek ellenére az alaplap

támogatja a 800 MHz-es FSB-t is). Az MSI-nek egyébként van olyan Springdale alapú terméke, amely megfelel a tesztelt Soltek alaplap kiépítésének, de mi most ilyet kaptunk. Sajnos mindkét alaplap követi azt a megmagyarázhatatlan tendenciát, amelynek köszönhetően a memóriákat csak akkor tudjuk ki-berakosgatni, ha a méretes VGA kártyánkat előtte kóperáljuk az alaplapból. A cikk terjedelmi korlátjaiból adódóan most nem nyílhat lehetőség benchmark-eredményeik gamradját rátko zúdtítani, de nagyjából az alábbi kép alakult ki: az előző számban tesztelt Intel Bonanza i875 alaplapot természetesen egyik Springdale-alapú deszka sem tudja megzavarni. A nagyon erős terhelést jelentő videóátviteli és konvertálási feladatokban a Soltek alaplap mintegy 6-8%-kal, az MSI 7-8%-kal maradt el az i875 teljesítményéhez képest (ugyanolyan sebességű processzor használata mellett). Mindkét alaplap kitűnően alkalmas túlhűtásra, a tesztelt processzorok megközelítőleg ugyanolyan mértékben tudtuk tuningolni velük, mint a házi kis kedvenc Asus P4PE és Albatron PX845-PEV800 lapjainkban. Az MSI olcsóbb vétel, de csak két memóriafoglalat található rajta, a 800 MHz-es FSB-t is csak az MSI körültrekinthető BIOS-ának következtében támogatja, és nincs rajta SATA vezérlő. Mindkét alaplapból kapható integrált LAN vezérlős változat is. Jelen pillanatban nagyon úgy tűnik – számunkra –, hogy talán még egy olcsóbb (i865P) Springdale alaplap is jobb vásárlásnak bizonyul, mint a je-



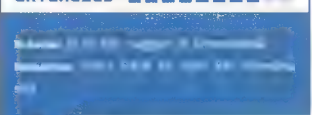
lenleg fávornak számító i845PE. Az i865PE esetén pedig tényleg nincs mit takargatni: az új ár/teljesítmény bajnok megérkezett! ■ PPETER

## ÉRTÉHELES



SOLTEK

## ÉRTÉHELES



MSI





infoc Starking Obuda Apple Center Tel.: 439-3333



**Munkám során naponta találkozom noteszgépekkel. Éppen ezért már beléjük is fásultam, hiszen mindegyiknek hasonló tulajdonságai vannak. Aztán megláttam Őt. Karcú testére fényesen simult ruhája, zárkóztottságát hamar levetközve igen hamar összebarátkoztunk. Rövid alkalmi kapcsolatokunk alatt rádöbbenem, hogy ő az igazi. Csak sajnos másé volt.**

Túl egyszerű lenne a Macintosh és a PC közötti különbséget annyival elintézni, hogy az egyikben Intel CISC processzor van, a másikban pedig Motorola PowerPC RISC, pedig a gépek felépítése: látszólag közelitlenek egymáshoz. Teljesen más filozófia érvényesül a Macok tervezése során, legyen az asztali, vagy noteszgép. A PowerBook G4-en is jól meg lehet ezt figyelni.

A legszembeütőbb a hosszúkás felépítés, ami a szélessávszámú, 1440x960 képpontos, 16:9 oldalirányú képernyőnek köszönhető. Ennek képtárhoja 17 coll, szélessége pedig megegyezik egy 19 collos asztali monitor szélességével. Érthető tehát, hogy az így is teljes méretű és teljes értékű billentyűzet a géptestnek csak egy részét foglalja el. Az természetes, hogy a gombokon a magyar ékezetes betűk is megtalálhatók, az azonban már teljesen szokatlan, viszont nagyon szimpatikus, hogy gyenge fényviszonyok mellett a billentyűzet elkezd "tündökölni", vagyis világítani.

Így sötétben sem kell keresgélni a gombokat, az más kérdés, hogy a képernyő fényereje mellett erre ritkán van szükség. Szokatlan módon a hangszórók rácsai a billentyűzet két oldalán fennmaradó helyen találhatók. Az érintőpad hatalmas, alatta pedig egyetlen nagyméretű gomb helyezkedik el, ahogy azt az Apple gépek esetében megszokhattuk, ill. megszokhatták felhasználói. Mellesleg USB porton csatlakoztathatunk PC-s egeret, az operációs rendszer az ezen található "extra" gombokat, sőt a görgőt is kezeli.

A gép kevés számú csatlakozói az élén, körben helyezkednek el. Van két USB 1.1-es, egy 800 Mbit/s és egy 400 Mbit/s FireWire aljzata, egy Type II-es PC Card foglalat, egy modem és egy Gigabit(!) Ethernet csatlakozója. Ha nem elég a saját képernyője, a beépített DVI csatlakozóval asztali Mac LCD, vagy a mellékelt átalakítóval analóg monitort is meg lehet hajtani. Hogy teljes legyen a kép, van S-video kimenete is (Érted? Hogy teljes legyen a kép! :) Ami nem látható, de nagyon fon-



tos, az a Bluetooth és a Wi-Fi csatlakozó, ezekkel vezeték nélkül lehet más eszközökhöz, illetve a hálózathoz csatlakozni.

A felszín alatt 1 GHz-es PowerPC processzor dolgozik. Az órajel ugyan kevesebb, mint feleakkora a ma megszokott Intel prociké, ám nem szabad elfelejteni, hogy RISC processzorról van szó, e téren ez már komoly teljesítmény. A CPU mögött 512 Mbyte DDR SDRAM dolgozik. A képet az Nvidia

GeForce 440 Go grafikus processzor állítja elő 64 Mbyte DDR memória támogatásával, akár egy, akár két monitorra is egyszerre. A legnagyobb munkaszal-méret 2048x1536 képpont lehet. A számunkra alacsony órajelnek is köszönhető, hogy nincs szükség intenzív hűtésre, bekapcsolt állapotban gyakorlatilag alig lehet észrevenni a ventilátor működését, vagyis nagyon halk.

Háttértáráknt 60 Gbyte-os merevlemez szolgál. Régen az Apple hagyományosan SCSI-párti volt, mára ez elmúlt, hogy a gépek felépítése egyszerűbb és olcsóbb legyen, így a jelenlegi vinnyó is IDE-felületű.

A beépített SuperDrive jól álcázta magát. A gép első élén lévő nyílason keresztül lehet lemezzel "vetetni" a meghajtót, a táplálék pedig CD, CD-RW, DVD vagy akár DVD-R is lehet. A slot-in megoldásnak már hosszú évek óta vannak hívei, a kedves olvasók talán még emlékeznek a régi Pioneer DVD meghajtóra. Kétségtelen előnye, hogy a lemezekről távol marad a por és szennyeződés, valamint roppant elegáns csak betolni a lemezt. Kidobni csak szoftverrel lehet.

Olyan finomságok jellemzők még a gépre, mint a formatervezett tápegység, amelyen külön kihajtható fűlök vannak a felesleges kábel felszívélésére. A töltést a tápkábel csatlakozójába szerelt lámpa jelzi, magán a gépen semmilyen visszajelző nincs, le-számítva a monitor hátoldalán, vagyis a fedélén látható alma jelet.



Ez világít, ha a gép be van kapcsolva.

A PowerBook G4 MacOS X Jaguar operációs rendszere még egy misét, amelyet meg is fog kapni következő számunkban. Addig is érdemes barátkozni a gondolattal, hogy ha ilyen csodát szeretnénk magunkévá tenni, ahhoz nettó 917 ezer Ft-ot kell előre rakni. Hja kérem, a minőséget meg kell fizetni. ■ NADY ZOLTÁN



# MAC OS X 10.2 JAGUAR

info: [www.apple.com/macosx](http://www.apple.com/macosx)

**Nem csak a hardvernek volt köszönhető, hogy a Mac PowerBook G4-s lenyűgözött minket, komoly szerepe volt ebben az operációs rendszernek, a Mac OS X legfrissebb verziójának, a Jaguarnak is.**

A Mac OS régebbi változatai is teljesen más szemléletet hordoztak magukban, és hívei nem cserélték volna le (főleg Windowsra) semmi pénzért, volt azonban néhány komoly hibája, mint pl. a kooperatív multitasking megvalósítás és az üzembiztonság nem mondható működés (ezt gyakran tapasztaltuk a kiadókban működő macos DTP-s rendszerekben is). Az OS X azonban szakított ezekkel a hagyományokkal, lévén ez a rendszer Unix alapra épül. Ezen nem a megszokott Unix vagy Linux terminálablakokat és az X window ablakos rendszert kell érteni, csupán annyit, hogy a rendszernak a Unix rendszerekben használatos kernelnek hasonló. Itt aztán a hasonlóság be is fejeződik.

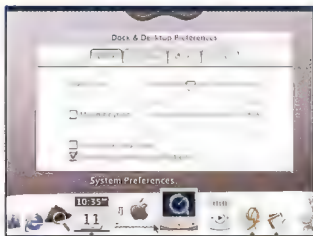
A Jaguar még finomabb, még kellemesebb lett, mint elődje. A unixos eredetnek köszönhetően stabil, teljes mértékben támogatja a többproceszoros valamint a többfelhasználós rendszereket. A rendszer karbantartása nem bonyolult, a programok telepítése kifejezetten egyszerű. A programok egy dokkolóról indíthatók, ami a munkaasztal alján búvik meg. Az éppen futó programot kis háromszög jelzi, és külön jöjfofa, hogy ha valamelyik háttérben futó program valamit üzent éppen, akkor nem „vágja be” az üzenetet az éppen folyó munkára, csak a program ikonja kezd el pattogni a dokkolón, mintha azt kiabálná: „Itt vagyok, figyelj rám!”

A grafikus felület motorja, a Quartz Extreme teljes mértékben kihasználja a G4-es processzor, valamint a grafikus chip képességeit. A beépített

OpenGL technológia segítségével minden egyes ablakot textúrává konvertál, amit a grafikus chip renderel készre, ezzel leveszi a proci válláról a munka nehezét. A megjelenítés eszköztől és felbontástól függetlenül élcsimítja a betűket, a bitmap képeket és a vektoros grafikát.

A felület teljesen intuitív, szinte kitalálja, hogy mit akarsz csinálni, illetve hogy mire van szükséged. A Windowszal ellentétben alaposan ellátták olyan kiegészítő segédprogramokkal, amelyek jócskán megkönnyítik a felhasználó életét, és megspórolják, hogy keresni és telepíteni kelljen külső alkalmazásokat. Ezek közé tartozik az AOL kompatibilis chat, a fejlett levelező-művelővel felszerelt levelező, a címjegyzék, amely azonnal szinkronizálható Palm tenyérgéppel vagy mobiltelefonnal, a Sherlock 3 elnevezésű kereső, amely egy központi szerver segítségével a legváltozatosabb információk (legyen az mozifilm, étterem, repülőjárát, idegen szó jelentése stb.) megkeresésére nyílik lehetőség böngésző megnyitása nélkül is. A Sherlockban egy-egy témakörhöz egy csatorna tartozik, a képességeit új csatorna hozzáadásával lehet bővíteni. A multimédiás képességeket a QuickTime 6 biztosítja, amely MPEG-4 videót is képes lejátszani, kis bővítéssel pedig a DivX sem okoz gondot. A hálózati kezelést a Rendezvous technológia végzi a lehető legintelligensebb módon, hogy a felhasználónak csak a név-jelszó páros beírása maradjon. Ehhez számos külső gyártó is hozzájárul, pl. több nagy nyomtatógépgyártó beépíti a Rendezvous technológiát nyomtatóiba, hogy külön konfigurálás nélkül lehessen csatlakozni hozzájuk.

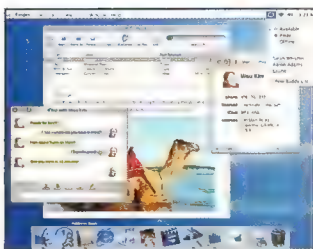
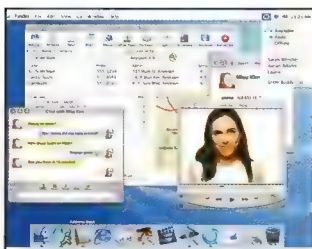
Bár van Internet Explorerje, saját böngészője, a Safari minden igényt kielégít. Az iMusic zenekezelő program is teljes körű: nem csak karbantartja a zenei listákat, hanem kiegészítő információkat tud hozzájuk letölteni, népszerűségi listát vezet stb. DV



felvételeinkből könnyen lehet szerkesztett filmet készíteni, s azt DVD-re vagy CD-re menteni az iMovie-val és az iDVD-val.

A rendszerhez teljes professzionális fejlesztőkészlet is jár GCC 3.1-gyel, Interface Builderrel. Az, hogy nem külön, súlyos pénzért kell ezt beszerezni, jócskán megkönnyíti a külső fejlesztők számára az új alkalmazások készítését. Nem szabad elfelejteni azt sem, hogy a teljes rendszer már magyarul is tud.

Egy oldal nagyon szűkös arra, hogy egyáltalán izelítőt nyújthassunk egy operációs rendszerről, amely ráadásul sajnos nem jelent alternatívát a PC-seknek, legfeljebb géppel együtt. Akinek azonban megadott a lehetőség, hogy kipróbálja egy Macet, az utána már kritikus szemmel nézi az egyéb rendszereket, és csak vágyakozik, hogy azok is egyszer ilyenek legyenek. ■ **MÁRY ZOLTÁN**





# ATI RADEON ÉS GEFORCE FX HÖRKÉP



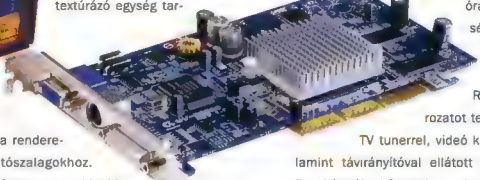
**Az elmúlt hónapokban szinte csak az NVIDIA újabb és újabb grafikus lapkaival foglalkoztunk, úgyhogy elérkezettnek láttuk az időt, hogy a piacon lévő összes ATI videokártyát kipróbáljuk, hogy segítsünk a vásárlásban.**

Bár az ATI Technologies hivatalosan csak négy asztali grafikus lapkát gyárt (ebből is az egyik hamarosan befejezi pályafutását), a piacon rengeteg korábbi modell is megtalálható még. Sajnos a kártyákat jelölő számok sokszor egyáltalán nem tükrözik a különböző változatok egymáshoz való viszonyát, sőt, még a vételár sem mindig igazít el minket megfelelően. Reméljük, hogy ez a cikk mindenki számára segít, hogy megtalálja a számára legmegfelelőbb megoldást. A könnyebb áttekinthetőség kedvéért nem időrendi vagy árszerinti sorrendben, hanem a modellszámnak megfelelően haladunk.

**ATI RADEON 9000/9000 PRO.** Az ATI Radeon 9000-es sorozat lelke, az RV250 2002 harmadik negyedévében került piacra, feladata az NVIDIA

GeForce4 MX sorozat legyőzése volt, ez sikerült is neki. Az RV250 az R200 egyszerűsített, butított változata: kettő helyett csak egy textúrázó egység tar-

minden mai programot messzemenően kiszolgál, a DirectX 9.0-s játékok pedig még messze vannak. A Radeon 9000 és a 9000 Pro között mindössze a grafikus mag és a memória órajelében van különbség: előbbi 250/400 MHz, utóbbi 270/550-en üzemel. A Radeon 9000-es sorozatot tesszünk be a Club3D



tozik a rendelő futószalagokhoz. Ez lényegesen kisebb magméretet, így alacsonyabb előállítás költségét eredményezett. A veszteség azonban az újabb játékok megjelenésével egyre jobban érzékelhető: az Unreal Tournament 2003 például esetenként akár négy textúra feszítését igényli egy adott felületre, a multitéxtúrázáshoz pedig az RV250-nek lényegesen több időre van szüksége, mint az R200-nak. Szerencsére nem kell attól tartanunk, hogy azonos órajel mellett a teljesítmény megváltozott volna, a textúrázó egység közel sem minden. Rádásul



az ATI mérnökei a rendelkezésre álló plusz fejlesztési időt rendszeren kihasználták, és jelentősen optimalizálták az eredeti magot. Az RV250 tudását tekintve teljes DirectX 8.1 támogatással rendelkezik, így

TV tunnerrel, videó ki- és bemenettel valamint távirányítóval ellátott All-In-Wonder 9000 Pro kártyája képviselte, mivel azonban a kártya grafikus része egy teljesen átlagos Radeon 9000 Pro, ezért tökéletesen megfelel az összehasonlíthatóhoz. A csomag egyébként árához képest szokatlanul szegényes: a kábeleken és csatlakozókon felül mindössze egy meghajtóprogram-CD-t és egy Intervideo WinDVD 4 DVD-lejátszó programot találunk benne. Az All-In-Wonder változat kiskereskedelmi ára bruttó 43 000, a hagyományos 24 000 forint körül. Érdemes még megjegyezni, hogy a Sapphire 64 MB-os Radeon 9000 modellje bruttó 16 000 forintért elvihető, ennyit megérhet az alacsonyabb órajelű változat, a kisebb memória pedig semmit sem számít. Sajnos a túlhajtással nem volt szerencsénk: a kártya 310/610 MHz fölött már szemetelni kezdett, így csak körülbelül 9 százalékos gyorsulást értünk el vele.

**RADEON 9100.** A Radeon 9100 nem más, mint a 2001 harmadik negyedévében kiadott Radeon 8500 átkeresztelt változata, tehát az R200 grafikus magra épül. A két kártya egy az egyben azonos, a furcsa névváltoztatás oka az, hogy mikor az ATI megkezdte az RV250 lapka forgalmazását, rengeteg R200 maradt raktáron, amitől csak egy évvel később szabadultak meg. Mivel az R200 a korábban említettek miatt gyorsabb az RV250-nél, ezért a cég jobbnak látta egy új modellszám bevezetését, amely a 9100 lett. A Radeon 9100 gyár órajele elvileg 275/550 MHz, a nálunk járt Club3D Radeon 9100 azonban rendkívül butított, olcsó változat volt, amely mindössze 250/320(!)-on üzemelt. Ez sajnos igencsak megmutatkozott a teljesítményén is, így bruttó 16 000 forintos ára ellenére nem ajánljuk senkinek. A túlhajtás nagyon si-

## UNREAL TOURNAMENT 2003 OXAR OXAF

	DM Antalus	DM Suntime	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
GF FX 5200	58.56	47.17	50.59	45.26	89.55	56.67	86.09
GF FX 5600 Ultra	99.63	91.49	100.02	71.37	118.75	97.71	129.09
R9000 Pro	57.12	61.05	43.98	48.40	69.10	75.80	85.83
R9100 LE	40.64	48.19	32.75	33.28	57.15	51.73	51.25
R9200	47.20	58.16	38.20	38.74	60.69	58.05	78.31
R9500	76.21	97.17	93.10	65.77	126.09	96.10	115.08
R9500 Pro	113.26	128.59	121.15	91.04	145.19	122.16	164.68
R9600 Pro	102.87	123.29	119.30	85.76	147.58	120.26	156.60
R9700 Pro	163.31	173.57	156.59	137.87	172.34	131.41	206.94
R9800 Pro	174.77	184.67	164.05	154.78	175.66	131.18	218.16

keresnek mondható, 295/380 MHz-ig tudtuk fel-tornázni az árjait, ez 18 százalékkal dobta meg a kártya teljesítményét. Tehát a Radeon 9100LE nem a legjobb választás, azonban a teljes értékű Radeon 9100 (275/550) 64 MB-os változatának ára mindössze bruttó 17 500 forint, ezzel ki is vivta magának az alsó kategória legjobb vétele címet. A 64 MB memória senkit ne zavarjon meg, az ilyen teljesítményű kártyák mellé bőven elég ennyi.

**RADEON 9200 ÉS 9200 PRO.** A Radeon 9200 és 9200 Pro nem más, mint a Radeon 9000 és 9000 Pro kicsit megújított változata. Ez a megoldás mindössze pár hete került piacra, és neve ellenére a teljesen felesleges 8x-os AGP felület támogatásán kívül semmiben nem tér el elődjétől, még a működési frekvencia is azonos maradt. Az „újítást” tükrözendő a lapka kódneve RV250-ról RV280-ra változott. Nagyon szomorú, hogy csak ennyi változott, háromnegyed év alatt igazán fejleszthettek volna rajta valamit. A nálunk járt Gigabyte Radeon 9200 a gyártótól megszokott módon igényes csomagolásban érkezik, melyben – kicsit furcsa módon – a négy éves Need for Speed: High Stakes teljes játékot is megtalálhatjuk. A Gigabyte megoldásának érdekessége, hogy videobemutatót is ellátott, így meglévő képanyagaink digitalizálásához tökéletes. A hagyományos Radeon 9200 egyébként egy árban van a 9000-rel.

**RADEON 9500.** Elérkeztünk tesztünk legérdeke-sebb videokártyájához, ez több szempontból is kiemelkedik a többi közül. Először is fontos tudni róla, hogy ugyanaz a lapka dolgozik rajta, mint a me-regdrága Radeon 9700 Prórn, sőt, legtöbb esetben még a nyomtatott áramkör is megegyezik. Ennek magyarázata a kártya történetében leledzik: amikor tavaly augusztusban az ATI Radeon 9700 Pro meg-jelent, a cég egyértelműen megszerzte magának a leggyorsabb grafikus lapka gyártója címet, azon-ban a középső árszemszám számára nem volt ver-senyképes termékük. A konkurens GeForce4

Ti4200 pedig igen kedvező ár/teljesítménymutatóval rendel-kezik, így nem volt idő új magot tervezni, vagy a meglévő butítani, ezért – a kiváló gyártási mutatók-nak köszönhetően – egyszerűen a Radeon 9700 Pro módosított változatát árukták fél áron. A lapka és a NYÁK tehát maradt azonos, mind-össze annyit csináltak, hogy a me-móriavezérlő sávszélességét 256-ról 128 bít-re csökkentették, a nyolc renderelő fű-tőszalag felét pedig szintén letiltották. Ezzel alapo-san sikerült lecsökkenteni a teljesítményt, talán túlságosan is, a gyártási költség azonban az azo-nos hardver miatt nem módosult. Ennek ellenére – akkoriban egyedülálló módon – teljes körű DirectX 9.0 támogatást és egész jó teljesítményt ígért bruttó ötvenezer forint alatt. Ez mára sem csökkent jelentősen, a 128 MB-



os változat ára bruttó 43 000 forint körül mozog. Az előbb említett hardveres azonosság a Radeon 9700-as sorozat és a 9500 között természetesen mindenki számára ismeretes volt, de azt lehetett gondolni, hogy az előbb említett letiltások a proces-szorkorláti megszorítottakhoz hasonlóan visszafordí-tathatatlannal, hardveresen történtek. Ez az elmélet azonban csak az idei év januárjáig állt fent, akkor ugyanis szemfüles emberek összehasonlították a két kártyát, és észrevették, hogy külsőre mindö-sze egyetlen ellenállás pozíciójában van külön-bég. Neki is álltak át átfორастaban, beírták a Radeon 9500-ba a 9700 BIOS-át, és ekkor meg-rendült a világ. 50 000 forintért mindenki számára elérhetővé vált a „csoda”, a világ leggyorsabb vide-



okártyája. Az emberiséget mindig is a lustaság vitte előre, ez most sem volt másként: a forrasztgatás azért szakértel-met igényel, és nem kevés kockázattal jár, biztosan nem próbálkozna meg vele mindenki. Éppen ezért megfelelő hozzáállással rendelkező emberek ne-kütláltak, és kitalálták, hogy hogyan lehet minden-féle hardveres beavatkozás nélkül átalkítani a kártyát. A megoldás olyannyira egyszerű, hogy az szinte hihetetlen: még a BIOS frissítésére sincs szükség, egyszerűen egy kicsit módo-sított ATI Catalyst meghajtóprogram haszná-latával működik a dolog. És tényleg működik, ki-próbáltuk. Amint fény derült erre a megoldásra, rögtön felröppentek a pletykák, hogy az ATI azo-nal áttervezi a kártyákat, néhány hét, és ezek az igen jó vételnek számító megoldások eltűnnek a pi-cáról. Ez teljesen logikus lett volna, azonban fél évvel az eset után még mindig ezek a változatok találhatók a piacon, nem is biztos, hogy az átala-kíthatatlan példányok egyáltalán elkészültek-e va-laha is. További érdekessége még a Radeon 9500-as sorozatnak (ez már vonatkozik a 9500 Próra is), hogy hiába próbáljuk túlhajtani őket, a gyorsulás elmarad. Ennek oka az, hogy ezek a kártyák külön-leges BIOS-szal vannak ellátva, amely nem engedi a túlhozást. Természetesen erre is van „gyógy-mód”, a BIOS lecserelésével megnyitjuk az út az ex-tra teljesítmény kisajátolásához, ezzel azonban ne-künk kisebb gondunk akadt, így tuningeredményeink sajnos nem tudunk közölni. A Radeon 9500 alapárja egyébként 275/540 MHz. Az előbb em-lített szoftveres átalakítás rendkívül egyszerű: az ATI weboldaláról töltsük le a legújabb Catalyst meghajtóprogramot (ez jelenleg a 3.4-es változat), majd a [www.maxdownload.com/~lan/wizard/at12mtag.8946.zip](http://www.maxdownload.com/~lan/wizard/at12mtag.8946.zip) címről töltsük le a hozzá való módosított ati2mtag.sys fájlt. Ezután indítsuk el a Catalyst telepítőt, amely először kitömöríti a meghajtóprogramot egy megadott mappába (alap-értelmezés szerint C:\ATI\Support). A tömörítés vé-gzetével ne nyomjunk „tovább”-ot a telepítőben, hanem lépünk ki abból. Ezután menjünk az előbb kitömörített vezérlőprogram mappájába, és ott a „2ksp\_inf/B\_XXXX” mappába másoljuk be a letöl-tött módosított ati2mtag.sys, majd töröljük az

# UNREAL TOURNAMENT 2005 KARA KARA

	DM Antalus	DM Sunteple	DM Phobos2	DM Inferno	CTF Face3	CTF Citadel	DM Asbestos
GF FX 5200	24.36	25.27	27.57	21.00	34.55	27.50	37.84
GF FX 5600 Ultra	55.01	54.12	63.32	45.61	74.85	60.85	70.94
R9000 Pro	-	-	-	-	-	-	-
R9100 LE	-	-	-	-	-	-	-
R9200	-	-	-	-	-	-	-
R9500	46.28	59.35	61.76	45.39	78.74	53.15	72.55
R9500 Pro	69.47	82.58	82.89	66.07	104.63	74.32	101.75
R9600 Pro	80.13	77.21	80.42	60.39	102.36	71.80	94.10
R9700 Pro	112.65	128.33	124.82	142.07	145.30	109.96	158.48
R9800 Pro	127.25	142.15	135.97	118.48	153.98	118.70	178.35



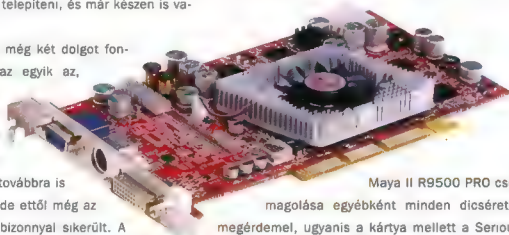


eredeti-  
leg ott található  
ati2mtag\_sy\_fájl. Ezután futtassuk  
a telepítőt, ha az felhívja a figyelmet a digitális alá-  
írás hiányára, akkor válaszoljuk azt, hogy minden-  
képpen szeretnénk telepíteni, és már készen is va-  
gyunk.

Ezzel kapcsolatban még két dolgot fon-  
tos megjegyezni: az egyik az,  
hogy a frissítés  
után az eszköze-  
zeiben a kártya  
neve nem változik  
meg, tehát marad továbbra is  
ATI Radeon 9500, de ettől még az  
átalakítás minden bizonnyal sikerült. A  
másik pedig, hogy ez CSAK azokkal a Radeon  
9500 modellekkel működik, amelyek a Radeon  
9500-as sorozat nyomtatott áramkörét használják,  
valamint 128 MB memória található rajtuk. Tüdo-  
másunk szerint a piacon lévő összes Club3D és  
Sapphire kártya ilyen, de a dolog sikeréért garan-  
ciát sajnos nem tudunk vállalni. Nem várunk to-  
vább, „lelődjük a poént”: az átalakításnak köszö-  
nhetően teszünk egyértelmű győztese a Radeon  
9500, rendkívül kedvező áron ugyanazt nyújtja,  
mint a 9700-as változat, BIOS frissítés után pedig  
a 9700 Prót is simán lekörözi. Sajnos néhány hó-  
nap múlva a Radeon 9500-as sorozat a 9700-ak-

kal együtt végleg eltűnik a piacról,  
így aki teheti, még időben használ-  
ja ki az alkalmat.

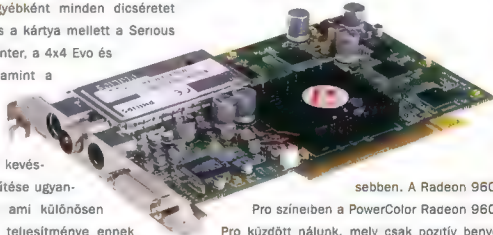
**RADEON 9500 PRO.** Az ATI sorozat manapság talán legéletképte-  
lebb tagja a Radeon 9500 Pro. A  
Radeon 9500-hoz hasonlóan ez is  
az R300 magra épül, azonban saját  
nyomtatott áramköre van, így nem  
alakítható 9700-zá. A kártya önma-  
ga-  
ban nem lenne rossz, mert itt az ATI csak a me-  
mónavezerítő sávszélességét felezte meg, a nyolc  
feldolgozó csővezeték megmaradt, így jelentősen  
gyorsabb a sima 9500-nál. Ára is közel azonos  
vele, de a 9500 az átalakítás miatt mindenké-  
ppen sokkal jobb vétel. A nálunk járt Gigabyte



Maya II R9500 PRO cso-  
magolása egyébként minden dicséretet  
megérdemel, ugyanis a kártya mellett a Serious  
Sam: The First Encounter, a 4x4 Evo és  
a Rune játékok, valamint a  
Cyberlink PowerDVD  
XP kiváló DVD lejá-  
tatót is megtaláljuk.

Magát a kártyát már kevé-  
sbé tudjuk ajánlani, hűtése ugyan-  
is rendkívül hangos, ami különösen  
azért furcsa, mert a teljesítménye ennek  
ellenére semmivel sem jobb az átlagosnál. A  
Radeon 9500 Pro egyébként szintén gyári tuning-  
védelemmel van ellátva, így túlhajtási eredm-  
nyekkel ezúttal sem szolgálhatunk.

**RADEON 9600 ÉS 9600 PRO.** Az ATI család leg-  
újabb középkategóriás termékei az RV350 grafikus  
magra épülnek, melynek érdekessége, hogy ez az  
ATI első – és még egy jó darabig egyetlen – 0,13  
mikronos technológiával készült lapkája. Az RV350  
az R300 végére tényleg hardveresen bottott válto-  
zata, a Radeon 9500-hoz hasonlóan csak négy  
renderelő fűtőszálalaggal, valamint 128 bites me-  
mónavezerítővel rendelkezik. Ezúttal azonban a  
memóriakönnék már volt idejük kicsit optimalizálni az  
architektúrát, így a lapka teljes felépítésében il-  
leszkedik a 128 bites memóriavezerítőhöz, ez némi  
teljesítménynövekedést jelent. Érdekes még, hogy  
a 130 nanométeres gyártásnak köszönhetően le-  
hetőség nyílt az R350-ben található Hyper-Z mo-  
tornál fejlettebb változat készítésére, amely 6:1  
helyett 8:1 arányú Z tömörítésre képes, így ezt a  
részt tekintve az RV350 a legfejlettebb ATI grafikus  
lapka. A Radeon 9600 és 9600 Pro között ismét  
csak órajelben van eltérés: az egyik 325/400, a  
másik 400/600 MHz-es órajellel került forgalom-  
ba, a Radeon 9600 Pro azonban hamarosan való-  
színűleg 450/650 MHz-re gyorsul, hogy versenyké-  
pesebb legyen az NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra  
szintén túlhajtott változatával, de erről később  
írunk kicsit részlet-  
sebben. A Radeon 9600  
Pro színeiben a PowerColor Radeon 9600  
Pro küzdött nálunk, mely csak pozitív benyo-  
mást tett ránk. Bár hűtőbordája a szokásos, a ven-  
tilátor kiképzése kicsit eltér a megszokottól, így  
magas zaj nélkül képes megfelelő hűtésre. A cso-  
magban egyébként a WinDVD 4 mellett hét teljes



# 3DMARK03 3.0 DEFAULT OXAA OXAF

	GF FX 5200	GF FX 5600	R9000 Pro	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 Pro	R9600 Pro	R9700 Pro	R9800 Pro
3DMark Score	1273.00	2131.00	1353.00	1044.00	1195.00	2811.00	3572.00	3350.00	4951.00	5543.00
GT1 - Wings of Fury	73.23	101.27	85.61	63.04	71.99	109.64	125.69	123.67	187.69	176.95
GT2 - Battle of Proxycon	6.77	14.41	8.15	6.80	7.80	15.96	21.64	20.98	33.04	37.55
GT3 - Troll's Lair	5.99	12.24	9.10	7.23	8.26	15.41	20.65	19.41	29.78	33.82
GTA - Mother Nature	5.37	7.33	0.00	0.00	0.00	18.00	22.84	19.62	28.51	33.08
CPU Score	577.00	598.00	512.00	476.00	518.00	618.00	613.00	612.00	618.00	618.00
CPU Test 1	59.36	62.62	61.34	55.53	62.58	68.20	67.29	66.89	68.25	67.96
CPU Test 2	11.06	11.30	8.37	8.04	8.36	11.10	11.09	11.11	11.10	11.13
Fill Rate (Single-Texturing)	611.97	793.10	694.37	425.35	523.40	850.09	781.73	902.72	1495.84	1690.81
Fill Rate (Multi-Texturing)	707.84	1059.03	1077.18	1638.88	978.34	1081.37	1785.23	1539.38	2294.89	2612.28
Vertex Shader	3.22	4.31	7.35	8.36	6.67	12.90	13.12	10.38	15.52	18.18
Pixel Shader 2.0	4.31	8.02	0.00	0.00	0.00	21.67	32.37	28.07	42.96	48.56
Raytrac	4.48	8.02	4.42	3.30	3.79	11.66	14.73	13.57	21.41	24.33

játék található, ebből a Summoner és a Comanche 4 érdemel külön említést. Bár a Radeon 9600 Pro a megfeleltetett feldolgozó egységek miatt a magasabb árjel ellenére is visszalépést jelent a Radeon 9500-hoz képest, az átalakítás lehetőségének hiánya miatt a Radeon 9500-zal sincs egy súlycsoportban, ezt a kártyát mégsem szabad rögtön leírni. Először is a 0,13 mikronos technológia hatására megmutatja oroszláncok: bár a memória csak 650 MHz-ig bírta stabilan, a mag 400 helyett 530 MHz-en is gond nélkül üzemelt, ami elképesztően jó eredmény. Ez a teljesítményen 20 százalékot dobott. A másik fontos dolog az, hogy hiába jobb nála a Radeon 9500 és 9500 Pro, azok hamarosan végleg eltűnnek a piacról, és helyüket a Radeon 9600 veszi át. Ez pedig a lényegesen kisebb méret és az egyszerűbb nyomtatott áramkör miatt idővel rendkívül jó áron beszerezhető válik. A Radeon 9600 és 9600 Pro tehát teljesen életképes megoldás, csak még nem jött el az idejük.

**RADEON 9700 ÉS 9700 PRO.** Az ATI Technologiés a Radeon 9700 Próval mutatta meg először igazán, hogy mire is képes. A 2002. augusztusi megjelenés óta gyakorlatilag még mindig nincs igazi ellenfele a piacon, a GeForce FX 5800-as sorozat csúnyán megbukott, az első életképes ellenfél, a GeForce FX 5900 Ultra pedig csak július végén válik elérhetővé. Ez az egy éves előny óriási hírnevet hozott az ATI számára, mára rengeteg nagy videokártyagyártó állt a cég mellé, ami hosszú távon nagyon sokat számít nekik. Ahogy azt már fentebb többször is említettük, a Radeon 9700 és 9700 Pro az ATI 0,15 mikronos technológiával készülő, R300 típusú grafikus magjára épül, amit ezúttal hivatalosan is teljesen kihasználnak. A két kártya között ismét csak árjelbeli különbség van: az egyik 275/540, a másik 325/620 MHz-en üzemel. A Radeon 9500-as sorozat vizsgálata során megismert túlajást tiltó trükk a Radeon 9700 esetén is

érvényben van, gyakorlatilag csak ez akadályozza meg, hogy két kattintással 9700 Pro legyen belőle. A Radeon 9700 Pro egyébként rengeteget veszített vonzerejéből a sima 9700-as változat megjelenése óta, ugyanis huszonegyezer forint többlettárfordításért csak annyit kapunk, hogy a túlajtasához nem kell BIOS-t frissítenünk. A nálunk járt Club3D Radeon 9700 Pro egyébként igen szerencsétlenül sikerült példány, mindössze 350/680 MHz-ig bírta a túlajtasát, ez körülbelül négy százalékos gyorsulást eredményezett. A Radeon 9700 már bruttó 57 ezer forintért hazavihető, a 9700 Próért viszont 81 ezret kell kifizetnünk. Amíg az átalakítható Radeon 9500 kapható, addig egyik 9700-ast sem érdemes megvásárolni, azonban azok eltűnésével a lassabb változat nagyon versenyképesé válik. A Club3D Radeon 9700 Pro mellé egyébként a WinDVD 4-et kivéve semmiféle extra nem jár, ami nagyon furcsa.



amelyeket a játékok elsősorban árnyékok képzése során használnak. Ez pedig egyre gyakoribb, elég csak a Splinter Cellre vagy a Doom III-ra gondolni. Továbbá az ATI Z- és színtörőítő algoritmusai is megújult, de ezeket csak az élisztis bekapcsolások érkeztetik, mivel egyébként nincs hatásuk. A SmartShader 2.0 is átalakult, a 2.1-es változat már egy úgynevezett „F-Puffert” is használ, a rövidítés a Fragment-Stream FIFO Bufferre utal. Ez az új technológia lehetővé teszi bármekkora hosszúságú árnyaló program futtatását egyetlen menetben. A Smooth-Vision 2.1 elődjétől a jobb memóriakezelésben és a 6:1 arányú színtörőítésben tér el, szemben a GeForce FX 4:1-ével. A többi tulajdonság maradt a régi. A Radeon 9800 és 9800 Pro ismét csak az árjelben tér el egymástól: az előbbi a Radeon 9700 Próhoz hasonlóan 325/620 MHz-en üzemel, utóbbi 380/680 MHz-cel büszkélkedhet. Ez nem túl jelentős növekedés, és ami azt illeti, az előzetes várakozásokkal ellentétben a Radeon 9800 Pro nem hozta azt a többletet, amit töle vártunk. Különlegessége ugyanis elvileg, hogy élisztis és anizotropikus szűrés használatakor akár 30 százalékkal gyorsabb a Radeon 9700 Prónál, de ez sajnos csak a durvább beállítások mellett jön elő, a mi testünkben

#### RADEON 9800 ÉS 9800 PRO



Az ATI jelenlegi két leggyorsabb grafikus kártyája a nemrég megjelent R350 grafikus magra épül, mely az R300 kicsit finomhangolt, magasabb árjelen futó változata. Az egyik legfontosabb változtatás a Hyper-Z III továbbfejlesztése, vagyis a Z gyorsítótár kibővítése és a következő generációs játékokhoz történő optimalizálása. Ez utóbbi a stencilműveletek optimalizációját jelenti,

#### BODPÁRROS 3 3 0 0 DEFAULT 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

	GF FX 5200	GF FX 5600	R9000 Pro	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 Pro	R9600 Pro	R9700 Pro	R9800 Pro
3DMark Score	577.00	1282.00	489.00	253.00	409.00	1427.00	1781.00	1693.00	2680.00	3014.00
GT1 - Wings of Fury	21.65	53.55	30.86	15.40	24.76	59.53	75.38	70.28	108.86	119.85
GT2 - Battle of Proxycon	3.10	7.93	3.02	1.71	2.84	6.38	7.43	7.86	12.75	14.30
GT3 - Trois Lair	3.02	7.26	3.25	1.88	2.81	6.33	7.33	7.47	12.35	13.91
GT4 - Mother Nature	4.22	6.13	0.00	0.00	0.00	11.87	15.82	13.93	21.56	24.71
CPU Score	444.00	565.00	423.00	337.00	411.00	577.00	595.00	586.00	618.00	619.00
CPU Test 1	39.05	55.71	49.15	37.19	47.04	60.91	64.69	62.96	68.18	68.30
CPU Test 2	9.66	11.24	7.20	6.07	7.12	10.82	10.86	10.82	11.11	11.10
Fill Rate (Single-Texturing)	171.01	567.33	234.89	111.46	178.94	603.70	597.39	816.32	1253.01	1373.23
Fill Rate (Multi-Texturing)	587.82	912.57	350.88	405.50	316.96	1040.41	1726.38	1461.29	2222.44	2528.65
Vertex Shader	3.10	4.21	6.74	6.65	6.05	12.42	12.53	10.15	16.26	17.75
Pixel Shader 2.0	3.82	5.43	0.00	0.00	0.00	13.08	20.14	16.91	27.10	30.45
Regtroll	2.56	5.23	2.50	1.36	2.04	4.16	4.33	4.45	7.51	6.19





beál-

lított 4x/4x mód

kevés volt ennek bemutatásá-

hoz. Az R300 lapka eltűnésével a Radeon 9800 méltó utód, de esetlegesen meglevő 9700-as kártyánkat semmiképpen sem érdemes lecserélnünk rá. Fontos tudnivaló, hogy mivel az NVIDIA GeForce FX 5900 Ultra lényegesen jobban sikerült, mint amit az 5800 Ultra után várhattunk, ezért az R350 élethe valószínűleg igen rövid lesz, ugyanis néhány hónapon belül megjelenik ennek is a továbbfejlesztett, finomhangolt változata R360 néven. Ez azonban továbbra is 0,15 mikronos készül, így jelentős javulást nem érdemes tőle várni. Mindenképpen dicsőség az ATI számára azonban, hogy a nálunk járt Club3D Radeon 9800 Pro gond nélkül üzemelt 465/760 MHz-en, ami elképesztően magas érték egy 0,15 mikronos lapkától. Összehasonlításképpen az NVIDIA 0,13 mikronos GeForce FX 5800 Ultrája alapból 500 MHz-en üzemel, 550 főlött pedig semmiképpen sem bírja. Ettől eltekintve egyébként egyáltalán nem illeti dicséret az eddig kiváló kártyáiról ismert Club3D-t, mert ugyan a minőséggel nem volt gondunk, a hűtőrendszer a Gigabyte-éhoz hasonlóan teljesen értelmetlenül igen hangosra sikerült, ezt érdemes lecserélni az egyik Zalman termékre vagy valamilyen hasonló megoldásra. Érdekesség még, hogy egyes gyártók

megjelentettek 256 MB GDDR-II memóriával szerelt Radeon 9800 Prókat is, azonban az olcsóbb előállítás kedvéért a memóriát itt is csak 700 MHz-en üzemel alapból, 800 főlé pedig semmiképpen sem megy, ezért nem szabad bedőlni ennek a marketingtrükknek: gyakorlatilag semmekkora javulást nem tapasztalunk lényegesen magasabb áron.

#### NVIDIA GEFORCE FX 5600 ÉS 5600 ULTRA.

Bár ez a cikk elsősorban az ATI kártyáival foglalkozik, néhány sort mindenképpen érdemes szentelnünk az NVIDIA új középkategóriás kártyájának, ha már az előző számunkba nem kerülhetett be. A kártyák grafikus magja az NVIDIA NV34, mely – ahogy azt az ATI termékeltől már megszokhattuk – az NV30-tól a feleannyi renderelő csővezetékben tér el, így 125 helyett 75 millió tranzisztort is elég a felépítéséhez. Érdekesség még, hogy az R350 és RV350-hoz hasonlóan az NVIDIA NV34-e is fejlettebb memóriavezérlőt kapott, mint az NV30, így az alacsonyabb memóriá-órjel nem hat rá annyira hátrányosan. A GeForce FX 5600 Ultra órajele 350/700 MHz, de – ahogy arra már a Radeon 9600 esetében utaltunk – az NVIDIA úgy döntött, hogy pár hónap múlva már 400/800 MHz-en üzemelteti őket, hogy jobban fel tudja venni a harcot a konkurenciával. Érdemes megemlíteni, hogy a nálunk járt MSI GeForce FX 5600 Ultra – halovány teljesítménye ellenére – kialakítása miatt a legszimpatikusabb példány volt az összes közül: a világ legnagyobb videokártya-gyártója végre tényleg értelmes hűtést tervezett, amely nem túl hangos, mégis kellőképpen jól hűt, és a meleg levegőt nemcsak kavargatja, hanem kifújja oldalra. Ezenki-

vül a csomagolásban található extrák is egyedülállóak: több mint 10 CD-t találunk benne, köztük olyan teljes játékokkal, mint például a Morrowind.

**A TESZT.** Elérkeztünk hát a bemutató legfontosabb részéhez, amelyből megudhatjuk, hogy a mai videokártyák mit is tudnak. A tesztgépen egy Barton magos AMD Athlon XP 3000+ üzemelt, így mindegyik megoldás megkapta a lehetőséget, hogy megmutassa, mire is képes valójában. A játékok alatt nyújtott teljesítmény mérésére szokásunkhoz híven az Unreal Tournament 2003-at használtuk a [H]ard|OCP tesztprogramjának segítségével. Bár az összehasonításhoz ugyanazt az Albatron GeForce FX 5200-at használtuk, amelyiket a múltkor tesztünkben, most lényegesen rosszabb kép alakult ki vele kapcsolatban, mint akkor. A Radeon 9000 Pro ugyanis szinte minden tesztben jobban teljesített, mint az NVIDIA



megoldása, ez

igen szép eredmény tőle. A Radeon 9100 LE és 9200 az alacsony órajel miatt jelentősen lemaradt, így ezek semmiképpen sem számítanak jó vételnek. A Radeon 9500 és 9500 Pro közötti különbség órási, a fejlettebb játékok esetében tehát a megfelelően feldolgozó csővezetékek száma rendkívül hátrányosan hat a teljesítményre. Átalakítás nélkül tehát a Radeon 9500 semmiképpen sem éri meg az árat. A Radeon 9600 Pro viszont récáfol erre, magasabb órajeleének és optimalizált memóriavezérlőjének köszönhetően csak igen cse-

#### 3DMARK 2001SE BUILD 280 DEFAULT OXAA OXAF

	OF FX 5200	OF FX 5600 U	R3000 PRO	R3100 LE	R3200	R3500	R3500 PRO	R3600 PRO	R3700	R3700 PRO	R3800	R3900 PRO
3DMark Score	8207	10907	8621	7983	7405	11163	12388	11572	14047	15339	15195	16086
Game 1 - Car Chase - Low Detail	105.4	150	108.8	116.9	92.6	138.5	155.3	139.9	170.6	192.1	188.8	203.8
Game 1 - Car Chase - High Detail	53	65.7	60	64.1	52.8	71	73	70.2	72.8	73.7	70.5	73
Game 2 - Dragonic - Low Detail	132	173.7	129.7	115	110.8	181.6	214.1	193.6	271.2	309.3	306.2	325.2
Game 2 - Dragonic - High Detail	71.3	91.8	69.8	66.8	61.3	103.5	122.3	107.8	139.7	157.6	157.8	168.7
Game 3 - Lobby - Low Detail	132.3	161.8	139.4	119.3	121.5	188.3	177.7	175.9	188.1	190.3	187.4	191.5
Game 3 - Lobby - High Detail	65.9	78.7	67.8	60.9	59.3	81.1	83	83.1	83.7	83.7	83.1	83.7
Game 4 - Nature	35.3	66.3	44.5	31.7	34.5	58.4	67.5	62.9	91.2	106.2	107.3	120.6
Fill Rate (Single-Texturing)	629.3	851.6	726.4	571.1	540.2	918.2	966.9	1021.7	1822.6	1768.8	1786.8	2000
Fill Rate (Multi-Texturing)	731.4	1112.3	1085.5	1879.4	987	1103.9	2186	1577.9	2179.4	2561.9	2571.9	2679.6
High Polygon Count (1 Light)	33.2	45	21.6	34.9	19.5	55.2	57.3	45.7	68.6	65.8	65.8	73.1
High Polygon Count (8 Lights)	5	7.4	5	8.7	4.5	13.6	13.7	10.1	13.8	16.2	16.2	18.8
Environment Bump Mapping	79	130.9	149.3	86.9	126.5	151.5	178.7	160.2	201.5	205.1	205.3	218.7
DOT3 Bump Mapping	74	101.1	95.3	58.3	70.8	111.3	131	136.4	182.8	211.4	214.7	238
Vertex Shader	46.4	65.4	87.6	63.3	80	153.8	151.3	145.2	176.4	205.9	206.7	229
Pixel Shader	87.8	147.2	106.9	63	88.6	154.3	217.8	200.1	271.4	305.6	304.3	318.8
Advanced Pixel Shader	30.2	50.7	91.5	65.5	78	93.7	152.2	117.9	179.3	209.4	209.6	237.9
Point Sprites	12.1	21.1	19.5	18.7	15	12.8	28.4	15.7	33.8	39.2	38.9	43.4

kély mértékben marad el a 9500 Protól, néhány esetben még meg is előzi azt. A GeForce FX 5600 Ultra átlagosan 20 százalékkal gyengébb, ez nagyon gyenge teljesítmény, főleg a Radeon 9600 Pro kiváló túlnyúlhatósági tulajdonságát figyelembe véve. A Radeon 9700 Pro már másik kategóriát képvisel, így csak a 9800 Próval érdemes összemérni. Ez utóbbi az optimalizációk és a magasabb árjel ellenére meglepően gyengén szerepel, pedig elvileg – ahogy azt már említettük – a tesztlámpák ki kellene tudni hatátnia mindent belőle.

Az igazán jó képmínőséget sajnos csak kevesen élvezhetik, a négyszeres anizotropikus szűrés és élisimítás még a teljesítményközpontú beállítások ellenére is rendkívül erősen visszafogja a sebességet. Érdekesesség továbbá, hogy bár az ATI legújabb Catalyst meghajtóprogramja eddig tényleg kiválónak tűnt, a DirectX 8.1-es ATI kártyák egyike sem volt képes végigfuttatni ezt a tesztoszorozatot, az egyik pályán akármint is csináltunk, a gép újraindult. Szerencsére nem vettünk sokat, ezek egyike sem képes élvezhető sebességgel futtatni – még a régebbi játékokat sem – a látványjavító bekapcsolása után. A Radeon 9500 és 9500 Pro közötti különbség változatlan, érdekes azonban, hogy a Radeon 9600 Pro az eddigi-eknél jobban lemarad a 9500 Protól, pedig az előbbi lényegesen nagyobb memóriára-szávszélességgel rendelkezik. A Radeon 9700 Pro 256 bites memóriavezérlője megmutatja, mit tud, közel kétszer magasabb értékeket ér el, mint a 9600 Pro, így még akár a mai játékok is élvezhetők vele ilyen beállítások mellett. A Radeon 9800 Pro azonban még az előbbinél is nagyobb csatlóást okozott: egyáltalán nem mutatkozott meg az elmúlt háromnegyed évben végrehajtott optimalizáció, csak a megemelt árjelből automatikusan következő különbséget fedezhetjük fel

a számok tanulmányozásakor. Ráadásul az végképp fel sem merül, hogy a processzor jelentősen a szűk keresztmetszetet.

Ezután a szintetikus tesztek következtek: a 3DMark2001SE és a 3DMark03, mindkettő a 330-as javítással. Ez az utóbbi esetén fontos igazán, erről pár oldalal arébb bővebb leírást olvashattok. A tesz kiválóan megmutatta, hogy a 3DMarkhoz hasonló szintetikus tesztprogramok messze nem tükrözik a kártyák valódi teljesítményét. Ha megnézzük, a Radeon 9100 LE az első két tesztben sokkal jobban teljesített, mint a Radeon 9000 Pro, a végso pontszámot tekintve is csak kb. 10 százalékkal maradt le, az Unreal Tournament 2003 egyáltalán nem ezt mutatta. Érdekeség még, hogy a két textúrázó egység miatt multtextúrázás esetén a Radeon 9100 LE még a 9600 Próval is felvette a versenyt, ez egyébként teljesen reális. További kiemelendő eredmény lehet a Radeon 9000 Pro 3DMark03 alatti teljesítménye: minden tesztben óriási fölénynek győzte le közvetlen ellenfelét, a GeForce FX 5200-at, amely csak a DirectX 9.0 támogatás miatt érhetett el közel azonos eredményt.

**ÖSSZEFOGLALÁS.** Az ATI tehát végre minden árkategóriában igen versenyképes terméket kínál. A Radeon 9000, 9100 és 9200-as sorozat esetén senkit se zavarjon a DirectX 9.0 támogatás hiánya, mire ugyanis az ezt kihasználó játékok ideéne, már rég nem ez a kártya dolgozik majd a gépekben. Érdemes még megfontolni a – nem butított – Radeon 9100 beszerzését is, még mielőtt eltűnik a piacról, mert azonos áron lényegesen gyorsabb a Radeon 9100 Pro vagy a 9200 Pro modellnél. Az átalakítható Radeon 9500-ak eltűnésével a közép-



kategóri-

ás Radeon 9600 Pro

ideje is eljón, ez a GeForce FX 5600

Ultránál annival jobban sikerült, hogy nincs is min gondolkodni a vásárlás előtt. A Radeon 9800 Pro sajnos nem azt nyújtotta, mint amire számítottunk, de a Radeon 9700-ak eltűnésével a sima (nem Pro) modell biztos nagyon jó vétellé válik, hiszen még kicsit többet is tud, mint a mai 9700 Pro, ára pedig a 9700-as jelenlegi árával lesz egy szinten. A piac jelentős átalakulására még jó ideig nem kell számítani, elképzelhető, hogy az NVIDIA NV36 az NV35 builttolt változata lesz, és így a GeForce FX 5600-as sorozat valami életképesebbé cserélődik, de ettől eltekinthet idén az alsó- és a középkategória nem rendeződik át. ■ [YVORL@HARDWAREHU](mailto:YVORL@HARDWAREHU)

#### PARTNEREINK VOLTAK

Az Albatron FX5200 és a Gabyeite Radeon 9200 kártyát a gyártók tayeni képviseletétől kaptuk tesztelésre.

Cla3D kártyák **Polar Hungary Kft.** Tel: 219-0395

MSI FX5600 **Ramita Rubin Rt.** Tel: 412-4300

PNV FX5800 Ultra **Pixel Multimedia Ltd.** Tel: 266-6059

Gabyeite Radeon 9500 Pro **CO-RUN Kft.** [www.co-run.hu](http://www.co-run.hu)

Pwer Color 9600 Pro **CASE Hungary Kft.** [www.case.hu](http://www.case.hu)

#### 3DMARK 2001SE BUILD 330 DEFAULT 4XRA 4XAF

	GF FX 5200	GF FX 5600 U	R9000 PRO	R9100 LE	R9200	R9500	R9500 PRO	R9600 PRO	R9700 PRO	R9800 PRO	R9800 PRO
3DMark Score	2988	6435	2874	1842	2321	6549	8125	7311	10256	11464	-
Game 1 - Car Chase - Low Detail	42.1	80.7	38.8	22.7	31.2	80.2	100.4	87.9	122.5	142.5	-
Game 1 - Car Chase - High Detail	24.8	46.4	25.2	15.9	20.5	45.4	58	46.8	67	72.1	-
Game 2 - Dragotho - Low Detail	39	86.6	39.2	20.8	31.1	100.5	118.9	110.2	168.3	193.9	-
Game 2 - Dragotho - High Detail	31.2	60.4	27	16.8	22.5	60.1	75.5	86	94.9	109.3	-
Game 3 - Lobby - Low Detail	39.9	89.3	35.4	18.3	28.2	95.4	120.1	114.2	155.2	188.9	-
Game 3 - Lobby - High Detail	21.6	55.6	22.1	11.8	17.7	55.9	69.9	65.5	78.6	82.2	-
Game 4 - Nature	11.4	31	12.7	6.7	10.1	28.1	33.2	31	49.3	57	-
Fill Rate (Single-Texturing)	175.6	428.2	244.7	106.7	182.5	943.3	728.6	939.7	1274.5	1460.1	-
Fill Rate (Multi-Texturing)	656.3	988.9	352.3	413.2	318.1	1083.8	2120.6	1540.4	2130.9	2521.8	-
High Polygon Count (1 Light)	22	37.2	16.8	16.3	14.5	40.6	46.3	35.4	51.9	58.1	-
High Polygon Count (8 Lights)	4.7	7.1	4.7	6.8	4.2	12.5	12.9	9.6	13.3	15.7	-
Environment Bump Mapping	45.3	88.7	35.4	18.8	31.4	88.6	114.3	101.9	143.7	157.4	-
DOT3 Bump Mapping	24.5	54.5	25.7	13.2	20.1	56.3	65.2	65.1	94.8	109.2	-
Vertex Shader	27.8	48.1	40	18.1	31.9	59.6	63.7	59.1	94	108.4	-
Pixel Shader	43.7	77.2	27.3	12	21.7	59	88.5	79.5	107.1	124.1	-
Advanced Pixel Shader	16.7	31.4	26.7	15.5	22.8	42.5	67.5	51.7	83.6	97.1	-
Point Sprites	6.1	12.6	8.4	4.4	6.9	3.7	6.3	4.3	8.6	10	-



# CREATIVE JUKEBOX 2

## ÉS THX-ES HANGRENDSZEREK

**NOMAD JUKEBOX 2.** Pár számmal ez előtt már írtunk a szingapúri Creative Labs két új MP3 lejátszójáról, a Nomad Jukebox Zenről és a Nomad Muvőről. A tesztből akkor kimaradt a szintén nem túl régen piacra került Jukebox 2-es ismeretelje, amely a jelenleg kapható legjobb ár/teljesítmény mutatójú Creative lejátszó.

A Nomad lejátszók a Creative Labs egyik legserkentettebb „férlépcső” termékei közé tartoznak. A cég idejekorán felismerte, hogy a hordozható MP3 lejátszóknak előbb-utóbb nagy piaca lesz, és persze igazuk is lett. A legelső Nomad megjelenése óta (1999) már több mint egy tucat újabb modellel jelentkeztek. A jelenlegi csúcsgép a fentebb már említett Zen (ebből is az USB 2.0-s, 60 GB kapacitású), amelynek csak egyetlen „hibája” van: a magas ára. A Creative persze mindig gondolt a kispénzű felhasználókra, ezért a high-tech lejátszó mellett megtartották és továbbfejlesztették az eredeti Jukeboxot is. A 2-es rajtszámmal indult versenyzőt a korábbi modellek tapasztalatai alapján és a valós felhasználói igényeknek megfelelően alakították ki. Egyes funkciókat egyszerűen kihagytak belőle, ellenben felvették jó pár praktikus újdonsággal (ezekről később). Az eredmény egy egészen elfogadható árú, többfunkciós és – ami a legfontosabb – a nagyobb testvérekkel megegyező hangminőségű lejátszó lett.

A Jukebox 2-es a méretéhez képest igen tekintélyes térfogatú dobozban érkezett a szerkesztőségbe. Ennyi „levegőt” a gyártók még a legdurvább monitorvezerlők mellé sem „csomagolnak” (aki foglalkozott szállítványozással, az tudja, hogy a legtöbbszor nem kilogrammban, hanem köbméterben mérik az árut). Ezt a luxust csak a legnívósabb cégek engedhetik meg maguknak. A Jukebox 2-es szerencsére nem a mérlegdrága kategóriába tartozik (a Jukebox 3 kétszer, a „kis” Zen másfélszer ennyibe kerül), viszont nagyon szép mutatóványa képes. A dobozban – a lejátszó mellett – csak a legzűszkösebb dolgokat találjuk. A legfontosabb a Lithium-ion akkumulátor, amelynek a kialakítása lámbiztos, vagyis ha „véletlenül” fordítva tennék

be a helyére, akkor egyszerűen nem érintkezik, így nem teszi tönkre a készüléket, illetve nem robban fel.

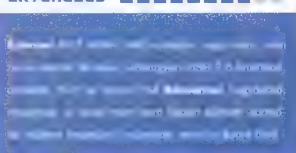
Teljes formázás után 16 óra folyamatos lejátszási időt biztosít, ami nem kis teljesítmény egy winchesterrel felszerelt készülék esetében. A következő szembetűnő „tárgy” a Jukebox 2 leggyengébb láncszeme: egy kínai piacos kivitelezésű, borzasztó tapintású műbőr-műanyag (!) tok, amelynek különleges tulajdonsága, hogy körülbelül 1 számmal kisebb, mint maga a Jukebox. A lejátszót csak percekig tartó gyömszőlés hatására fogadta magába, és még utána is igazgatni kellett ahhoz, hogy az oldalán található kovácsok és a készülék külső részét hivatott részei egy síkba kerüljenek. A Jukebox 2 szerencsére e tok nélkül is kitudódon használható, és minden egyéb tekintetben magasan jobb minőségű mutatókkal rendelkezik. A következő igen lényeges tartozék a készülékhez melléltelt fejhallgató, amelynek minősége (tudjátok, ez a heppem...) természetesen hozza az általam elvárt szintet: szép tisztán szól, nem küldi túl a magasakat, és az erős mélyekre sem rezonál be. Pont jó. Jó pont! A dobozból ezek után már csak az USB kábel, a hálózati adapter, a driver CD és némi papíráru került elő.

készülék telepítése igen egyszerű, a meghajtott szoftver mellett a Creative Playcenter is felszükszik a gépünkre. Ezzel az alkalmazással tudjuk a Jukebox 2-es tartalmát módosítani (csak hangfájl!). A szoftver kezelése egyszerű, viszont kapásból találtam benne hibát: ha egyszerre két könyvtárt másoltunk fel a Jukebox 2-re, akkor a végeredmény egyetlen könyvtár lesz, ahol a második könyvtár teljes tartalma az elsőbe kerül. Ezt a hibát valószínűleg már orvosolták (javító patch vagy újabb revízió képében), de be kell vallanom, hogy – lusta ember lévén – a net-túrás helyett inkább az albumonkénti másolást választottam.

Tettem ezt azért is, mert a feltöltés sebessége az általam elvárt szintet messze túlszárnyalta. Egyáltalán nem gondoltam volna, hogy a 2.0-s USB felület ennyire gyors.

Korábban már volt szerencsém hasonló (nem Creative) lejátszókhöz, melyek 1.1-es USB felületen csatlakoztak a PC-hez. Ezeknél egy-egy album feltöltése hosszú percekkel vett igénybe. A Jukebox 2-es esetében ez a tortúra másodpercekre rövidült. Az átlagos zenei CD-k anyaga MP3-ban (kb. 85 MB) 15 másodperc alatt kúszik fel a Jukebox 2-es vinyójára! Döbbenetes. A beépített merevlemezben egyébként nem csak hangfájlokat tárolhatunk, hanem bármilyen számítóeszes adatfájlt: vagyis a Jukebox 2-es „cipelő” winchesterként is használhatjuk! Nem zenei anyagokat a Creative File Manager (a CD-n mellékelve) segítségével tudunk a masinára feltölteni.

### ÉRTÉHELES



Bár ezt a funkciót a régebbi Jukeboxok is támogatják, de a gyors adatátvitelnek köszönhetően a Jukebox 2-es most már valóban „alkalmas” erre a feladatára!

A Jukebox 2 kezelése szinte magától értetődő. Aki a ma használatos mobiltelefon készülékeken kiismeri magát, annak a Jukebox 2 sem fog gondot okozni. A készülék kinézete egyébként nagyjából azonos az eredeti Jukeboxéval, és, mint azt már korábban említettem, a funkciói is nagyon hasonlóak. A menüben való navigálást akár egyetlen gombbal megtehetjük (fel-le görgethető, továbbá nyomható gomb a gép oldalán). A felpakolt zenei anyagokat kedvünk szerint csoportosíthatjuk, rendezhetjük stb. Ehhez nincs szükség PC-re, elegendő csak maga a Jukebox 2. Akár menet közben megszerkeszthetjük a kedvenc számainkból álló listát, amelyet el is menthetünk. Egyetlen APRÓ hiányossággként csak azt említeném meg, hogy ha valamelyik szám vagy album neve hosszabb, mint ami a kijelzőre elfér, akkor a hiányzó részt nem fogjuk látni. Úgy gondoltam, hogy ha ráviszem a kijelölést egy címre, akkor a szöveg pár másodperces elidőzés után majd elkezd jobbra-balra scrollozni (mint a Winamp esetében), hogy a vége is látható-váljon. Na, ezt nem teszi. A gondot egyszerű firmware frissítéssel meg lehetne oldani, ezért ha szavaim eljutnak a Creative fejlesztőhöz, akkor kérem szépen annak az implementálását.

A Jukeboxok egyik extrája a Creative által jegyzett EAX rendszerű hangfeldolgozó processzor (DSP), amelyet a Jukebox 2-ből sem spóroltak ki. Az EAX funkció bekapcsolása után többféle lehetőség közül választhatunk. Az egyik a hangkártyák esetében már megszokott környezetszimuláció, amely keretében a DSP különféle „helyszínek” akusztikáját utánozza (stadion, fürdőszoba, kályhacső stb.). Van – a hangmagasság változása nélkül operáló – lejátszási sebesség-állítási lehetőség, bár nem tűnik igazán hasznos funkciónak. Ezzel a rendes sebesség felére lassíthatjuk, vagy a másfélszeresére növelhetjük a lejátszást (a két határ között persze több állásban) medve/egérhang effektus nélkül. Jó ötlet viszont a Smart Volume (automatikus hangerő-szabályozás) funkció, amellyel a széles dinamikatartományú zenei anyagokat (leginkább komolyzene) tudjuk „összebb húzni”. Egyetlen nagy bajom volt csak ezzel az EAX bővítéssel: nem lehet egyszerre több funkciót használni (pl. okos hangerő + színházi akusztika emuláció).



Felmerülhet persze a kérdés, hogy a fapados modellből mit spóroltak ki? Nos, lemaradt róla a korábban rendszeresített infravörös érzékelő, ezért az infravörös távirányító is szükségtelenné vált. A felvételi lehetőségéről is le kell mondanunk a vonalbanmenet hiánya miatt. A dupla hangszóró kimenet is el lett felejtve, ezért a 4.1-es hangrendszer csatlakoztatására sincs már lehetőség. Nagyjából ezek az extra funkciók maradtak ki a Jukebox 2-ből. Mindemellett megmaradt a készülék döbbenetes hangminősége (98 dB jel-zaj viszony), amit igazán csak tömörített anyagok (WAV) lejátszása esetén tudunk kihasználni. Mert ugyebár tömörített (vesztéssel operáló) hangformátum esetén a tömörítés ténye már eleve determinálja a minőséget.

A Jukebox 2-es kimondottan átgondolt ötlet volt a Creative-től. A szolgáltatásaihoz képest olcsó, sokoldalúan használható eszköz. Akinek a fentiek alapján elnyerte a tetszését, az ne is habozzon tovább a beszerzésével!

A Jukebox 2 kíséretként két hatalmas doboz is a szerkesztőségbe került: az egyikben egy 2.1-es, a másikban pedig egy 5.1-es hangszórórendszer található. A Cambridge SoundWorks MegaWorks sorozatának eddigi darabjait leginkább az igényes hangzást kedvelők vásárolták. Az új rendszerek dobozaiban virító THX embléma viszont felhívja a figyelmet arra, hogy a Cambridge SoundWorks tervezői még egy lapattal rátettek a minőségre (az előző MegaWorks darabok még nélkülözték ezt a nívós címet). A THX-ről (pontosabban a cég „hányattatásairól”) a 2003/04-es számunkban már olvashattunk. Aki esetleg lemaradt volna a dologról, az vegye a fáradságot, és törje elő a kupacból (109. old.). Azt persze mindenki tudja, hogy a THX emblémával ellátott termékek alapvetően nem az olcsó kategória árszámai, de a borsos árért cserébe igen meggyőző minőséget produkálnak. Ez ideig nem is volt túl sok THX minősítés, kimondottan PC-hez ajánlott hangfalkészlet (Klipsch, Logitech). A Creative tehát relatíve újres piaci szegmensbe nyúlt bele a MegaWorks sorozat új tagjaival.

**MEGAWORKS 2500 THX [2.1].** A kisebbik hangrendszer egy természetes mélynyomóból és két szatellitből áll. A kényelmes kezelést biztosítandó, kapunk a rendszerhez egy kábelben fityegő kezelőmodult is, amelyen minden funkció elérhető (ki-bekapcsolás, hangerő stb.), illetve itt kapott helyet a fejhallgató csatlakozója is. Minden szatellithez jár egy műanyag tartókonzol (a vezérlő modulhoz is), amelyhez egy csavarral lehet rögzíteni a hangszórót. Ha ezt mégsem szeretnénk alkalmazni, akkor érdemes a szatellit aljára felragasztgatni a külön erre a célra rendszeresített gumi lábcácskákat. A rendszer összekapcsolása igen egyszerű művelet, a hangszórók megfelle-







Iő elhelyezése után körülbelül 5 perc alatt végeztünk vele. A rendszert üzembe helyezve már a legelső megszólaláskor érezni, hogy itt bizony minőségi darabról van szó. Megmondom őszintén, hogy egy kicsit kételekedtem a szatellitok hangját illetően, hiszen súlyra nagyon könnyűnek tűntek. A próbakör megértéle után ez a kételkedés persze gyorsan elpárolgott. A rendszer ugyanis egyszerűen tökéletesen szól. A szatellitok hangja meglepően tiszta, a hangképek egyáltalán nem kérdő, teszik a dolgukat, ahogy kell. A mélynyomó sem hazudolja meg a méretét és a súlyát: iszonyatosan erős, szomszédkergető mélyekkel kényeztet minket. Úgy szól, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A számomra legérdekesebb az volt, hogy amikor már úgy éreztem, hogy a rendszer a teljesítmőképességének felső határán lavírozik, és már nem igazán kellene feljebb csavarni a hangerőt, még akkor is volt benne tartalék! És ez a tartalék bizony nem csak erőlködés volt, hanem érezhető hangerő-növekedés! A rendszer a másik végletben is jól teljesített, alacsony zajszintjének (99 dB) köszönhetően egészen kis hangerőn is hallgatható. És ha már az alacsony hangerőnél tartunk: a típusjelzés után található D betű azt jelenti, hogy a szett digitális jellel is megbirkózik. Ilyen igények (lazított komolyzene hallgatás) esetén érdemes ezzel a bemenet-

tel használni (már ha a rákötendő eszköz rendelkezik ilyen kimenettel).

**MEGAWORKS 550 THX [5.1].** A hat hangszóróval felszerelt rendszeren egyértelműen látszik, hogy a 2.1-es kibővített változata. Minden alkotóeleme a kistestvértől lett átöröklítve (ezt nem fordítva szokás?), kezdve a mélynyomótól egészen a szatellitok tartókonozójáig. A készülék bekábelezése már egy kicsit keményebb dió, mint a 2.1-es rendszer esetében. A kábelek összecserélésének veszélye itt már fokozottabban fennáll, ennek elkerülésére érdemes felhasználni az „aprólékok” között található matricaszettet. Ezzel kényelmesen és legfőképpen egyértelműen megjelölhetjük a hangszórók vezetékeit. A vezérlő panel itt is megtalálható, természetesen kibővített lehetőségekkel. Egyetlen dolog hiányolhatunk csak: az 550-es sajnos nem képes digitális jelet fogadni (az elődje, az 510D még tudott, bár az csak 5.1-es Live! hangkártyával ment). Ha valaki dekódertes hangfalszetre vágyik, annak még a márkát sem kell „elárulnia”, hiszen a Cambridge SoundWorks termékpalettáján több ilyen – ennek a kíváncsúnak tökéletesen megfelelő – termék is megtalálható. Bár egyik sem THX minősítésű, de azt hiszem, hogy nem kell már sokat várni, és lesz olyan is...

Osszegésében mindkét rendszerre jellemző az igényes kialakítás és a minőségi anyagok használata. Sehol egy sorja vagy pontatlanul illeszkedő alkatrész. Már a csomagolás módja is kimondottan



extrém: még a legapróbb alkatrész is külön zacsciba került. Volt olyan darab (pl. a hangszórótartó csavarok), amelyhez csak 3 zacskó-a-zacskóban kombó szítségaggatása tudtam hozzájutni (eszembe jutott Mr. Bean, amikor szemenként becsomagolta a szőlőt).

A MegaWorks sorozat legnagyobbika a 6.1 csatornás MegaWorks 650 THX, amelyet kimondottan az Audigy 2-es kártyához ajánlanak. Talán egyszer az is sorra kerül... ■ **SAKMAN**



**ÉRTÉHELES** ■■■■■■■■■■

9 MEGAWORKS 250D THX

**ÉRTÉHELES** ■■■■■■■■■■

gyönyörűen és döbbenetesen nagyon szól.

HATÁRNYOK: a mélynyomó erő.

9,5 MEGAWORKS 550 THX



**BALATI Computers Bt.**  
1146 Budapest, Thököly út 88.

**Mercury KOB 510 hordozható MP3-CD-VCD**  
(VCD 1.0, 1.1, 2.0) lejátszó  
18.800,- + áfa

**Mercury Deluxe Classic Cam 3.1 Mpixel**  
39.900,- + áfa

**Mercury alaplapok 2 év garanciával!!**  
9.500,- + áfa-tól  
Használt alkatrészek beszámítása!!

**OTP hitelügyintézés**

Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank: 2333666/1607 #  
E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu  
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

**Sulinet**  
expressz



**Sulinet Expressz**  
számítógépek

oldman@hdsnet.hu

**Old Man Tuning**

Részletfizetés, adókedvezmény!

Tuning-konfigurációk!

3 év garancia!

**Hardwerem-96 Kft.**

1067 Budapest, Csengery u. 55.  
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647  
Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16

http://oldman.ini.hu

**Számítógépek akár**  
**180.000,- Ft**  
**adókedvezménnyel,**  
**készpénzért, bérletbe**  
**és részletre is!**



**QWERTY**  
COMPUTER

**minden, ami számítástechnika**  
**www.qwerty.hu**

**Ne maradj le róla!**

**Sulinet**  
expressz

**Qwerty Computer:** 466-9377, **EPSON:** 466-5419  
**Mammut:** 345-8255, **Duna Plaza:** 270-6655

**Gond a vírusvédelem?**

**VirusBuster**



Problémát okoz a vírusirtó szoftverek kezelése?  
Nem tudja, kihez fordulhat segítségért?

**MILYAN SÁR JÓ SEGÍTSÉG MEGOLDÁS!**

- teljes körű, több szintű vírus-védelmi megoldások egy kézből
- magyar nyelvű szoftverek és háttértámogatás
- értéknövelt szolgáltatások
- naponta frissülő adatbázis

On megkapja a szükséges háttérszolgáltatásokat?

**VírusBuster – az Ön problémája legyen a mi gondunk.**

1066 Budapest, József u. 12-25. Telefon: +36-1-382-7000 Fax: +36-1-382-7007 www.virusbuster.hu mail@virusbuster.hu

**A Belváros szívében**



**Számításba** **jövünk**

MSI KT4 Ultra / K7N2-L 13.760/20.600  
ABIT NF7 / NF7-S 16.480/21.600  
AMD 2200+/2400+/2500Barton 14.120/16.200/18.120  
CDRW 52/24/52x MSI BOX / LG 9.500/9.240  
DVD(24x) - LG / Toshiba / TEAC 7.760/7.920/7.480  
SB Live! / Audigy / Audigy-2 6.120/12.360/14.400  
HDD Maxtor 7200rpm 80GB / 120GB 15.400/21.200  
HDD Seagate 7200rpm 80GB / 120GB 15.600/20.920  
VGA ATI 9100 64MB / 9500Pro 128MB 12.920/36.600  
VGA ATI 9700 / 9700Pro 128MB 48.200/66.200

**Nyitva:**  
**H-P 10-20**  
**Szo 10-16**

**www.magicomp.hu**  
**info@magicomp.hu**

**MagiComp**

<b>2</b> garancia év	SP-333 / 256MB	5.760	CP (Kingston)	256MB	9.920	
	MM-333 / 256MB	5.580	Memory Stick	128MB	9.600	
	MM-333 / 512MB	10.920	Sec. Digital	128MB	7.920	
	MM-400 / 256MB	8.480	Sec. Digital	256MB	14.960	
	MM-400 / 512MB	12.600		Smart Media	128MB	4.880

**JELENSZÁMUNK HIRDETŐI**

BALATI COMPUTERS	109
CENEGA	BIV
HARDWEREM-96	109
HELLVTECH	15
MAGICCOMP	109
META SMS	110
PIXEL MULTIMEDIA	95
QUERTY	109
VIRUSBUSTER	109
VTCD	3



**FREECOM.** A Freecom folyamatosan forgalmaz DVD+R és DVD-R szabvány szerint működő egységeket egyaránt. Nem akarván vevőtábort veszíteni, és állást nem foglalva egyik szabvány mellett sem: mindkét szabványt magába integráló készüléket dobott piacra. Négyzetes sebességgel ír bármilyen R lemezt és fele sebességgel az RW lemezeket (pontosítva: 2x a DVD-R illetve 2,4x a DVD+R lemezek tekintetében). DVD lemez olvasásakor 12x-es sebességre képes. A külső csatlakoztatású FX-10 csatládnak ez az új tagja USB 2.0 felületen kapcsolódik számítógéphez.



A kifogástalan működtetés érdekében két USB-portos adaptert is beletesznek a kitbe, ami PCI sín-en keresztül szolgálja az adatátvitelt. A gazdaság körítésről az írószoftveren túl a Ulead Video Studio 6-os verziója és a CyberLink PowerDVD lejátszó program gondoskodik. A készülék Mac környezetben is teljesíti a hozzáadott Toast szoftverrel. A csomag része egy-egy egyszerű és többször íráható DVD lemez is.

A Freecom a Beatman mini CD és a Beatman Flash lejátszó után megalkotta a BEATMAN FLASH RECORDER-t. Ez már 256 MB statikus memóriában tárol adatot, és egyúttal fel is tud venni a beépített rádióról vagy külső Hi-Fi hangforrásról PC-használat igénye nélkül. Természetesen USB porton számítógépre is csatlakozik. Akár 70 órás rögzítési képessége révén kiválóan használható

diktafonként is. A készülék AAA ceruzaelemmel, vagy akkumulátorral működtethető, ez utóbbi és töltője opcióként áll a Freecom palettáján rendelkezésre.

A Freecom a hagyományokhoz híven 2 év gyártói garanciát nyújt a termékre az időkorlát nélküli fordulót-támogatáson túlmenően.

[www.multimedia.hu](http://www.multimedia.hu)

Tel.: 463-9030

## LEADTEK A180 CINEMA ÉS A340 CINEMA HÉT, TV-TUNERES VIDEOKÁRTYA-MEGOLDÁS.

Hamarosan piacra kerül a Leadtek két, különböző Nvidia chippel szerelt TV-S VGA kártyája. Az A180-as GF4 MX 440, míg az A340-es FX5200-as alapokra épül. Az alapkonceptió hasonló, mint az ATI széria esetében megismert All-In-Wonder kártyáknál: vegyél egy közkedvelt videokártyát, és építs rá TV tuner egységet – ezzel kényelmesebb és egyszerűbbé teszed az életet ama végfelhasználók számára, akik videokártyájuk mellé amúgy is vennének tuner kártyát. Most nem térnek ki a videokártyák tulajdonságaira, mivel azok megegyeznek az alapszériás kártyákkal, sokkal inkább a tuner részre, mely – Leadtek viszonylatban – két új tulajdonságot is tartalmaz. Az első, hogy a TV adás hangja ezúttal már sztereóban szólal meg. A másik – ami igazi újtárs! – az a DirectBurn technológia, ami annyit tesz, hogy amennyiben rendelkezünk otthon CD vagy DVD-íróval, lehetőségünk adódik egyből optikai meghajtóra menteni a filmünket (bármilyen formátumban!), ezzel helyet spórolunk a merevlemezünkön. Természetesen a teljes kényelem érdekében távirányító is jár a termékekhez, mellyel a TV-n kívül a hozzá adott multimédiás lejátszó szoftvert is vezérelhetjük.

**ÚJABB DVD+R/RW ÍRÓ A PLEXTORTÓL.** A nemrégiben bemutatott PX-504UF író az előző PX-504A USB-s változata. Technológiailag ez a modell is ki-

emelkedő tulajdonságokkal bír: 4x sebességgel írja a DVD+R lemezeket, 2,4x-esen a DVD+RW lemezeket, CD-író üzemmódban 16x sebességgel a CD-R lemezeket, 10x sebességgel a CD-RW-ket. A készülékben 2 MB puffer is található, valamint tartalmazza a Plextornál már hagyományosnak számító megoldások sorát: BURN-Proof, PowerRec technológiák. Újdonság a DVD+VR formátum támogatása. A csatlakozók között természetesen megtalálható a nagysebességű USB 2.0 és az IEEE1394 (Firewire) csatló is.

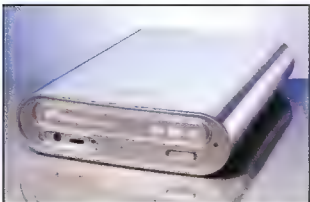
## HEWLETT PACKARD 735 DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉP.

A HP a 720-as modell utódjaként dobta piacra a 735-öst megtartva annak jó tulajdonságait. A kellemes fogású kompakt gép 3,2 Megapixelles felbontással, háromszoros optikai és ötszörös digitális zoommal rendelkezik. Viszonylag könnyű súlyát annak köszönheti, hogy működtetéséhez mindössze két ceruzaelemre van szükségünk, bár ezeket már vásárláskor érdemes minél nagyobb kapacitású, újratölthető akkumulátorra cserélni. 16 MB beépített memóriája Secure Digital kártyával bővíthető, azonban ha mindegy a legjobb minőségű beállítással szeretnénk fotózni, ezt nem árt lecserelni legalább 64 MB-osra. Kezelésének kialakításán látszott, hogy a célszerűséget tartották szem előtt, a fontosabb beállítások azonnal elérhetők, és csak a ritkán használtakat kell a menüből állítani. Zársebessége 1/3-tól 1/1500-ig terjed, érzékenysége ISO 100, 200 és 400 között állítható, ami ebben a kategóriában megszokott. Különlegessége a rendkívül jó minőségű Pentax optika, mely kikapcsolva visszahúzódik a gépházba.

Ramiris Rubin Rt.

Tel.: 412-4300

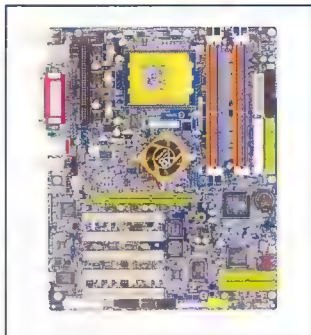
**ZALMAN TÁPOK.** A Zalman a hűtők mellett tápokot is gyárt, természetesen ezeket is a zajmentes munkakörnyezet szellemében. A Zalman tápok a kiváló minőségű FSP gyártmányok alapjaira építkeznek, így a megbízhatóságukhoz nem férhet kétség. A „táposabb” példányok aktív PFC-vel és dupla ventilátoros kiépítéssel rendelkeznek, így a gép véde van az áramingadozás okozta instabilitástól, és a ház levegője is könnyebben cserélődik. Akít jobban érdekel a minőség tápok lelkiállaga, nézzzen körül Tom bátyó oldalán ([www.tomshardware.hu](http://www.tomshardware.hu)), igen kimerítő, átfogó tesztet találhat szinte az összes szóba jöhető résztvevővel.





**VIEWSONIC VIDEOPROCESSZOR.** A NextVision N6 olyan felhasználóknak ajánlott, akik már rendelkeznek HDTV felbontásra képes megjelenítővel, és az összes meglévő jelforrásukból szeretnék kihozni a maximumot, már ami a képmínőséget illeti. Az N6 beépített HDTV-képes tunerrel rendelkezik, így maximálisan 1080i-s felbontású videoyaggal birkózik meg. Ideális társ lehet nagyfelbontású vetítők, valamint LCD TV-k és DV kamkorderek mellé.

**www.pixel.hu**  
**Tel.: 266-6059**



**CO-RUN COMPUTER.** A cég két kiváló Gigabyte alaplaptól ajánlott a figyelmünkbe ebben a hónapban, stílszerűen az egyiket Intel, a másikat AMD processzorok kiszolgálására tervezték. A 8PENXP Intel Springdale (i865PE) chipkészletre épül, amely főbb elemeiben megegyezik a többi Springdale köré épített alaplappal, azonban a Dual Miracle kivitelnek köszönhetően azért kínál néhány extra funkciót, mint például a Dual Power System 2, a Dual RAID, a Dual Cooling System és a Dual BIOS. Az alaplappal túlhatóság: készsége kiváló, a kivitelezés szintűgy, a minőségért azonban a szokásosnál kicsivel mélyebben kell a pénztárcánkba nyúlnunk.

Az AMD-s alaplapp 7NNXP névre hallgat, és már a relative új nForce2 Ultra lapkészletre épül, ennek megfelelően már hivatalosan (és stabilan) támogatja a 400 MHz-es Front Side Bust használat Athlon XP-ket, amelyből jelenleg szám szerint egy van, a 3200+ modellszámozású. A Serial ATA és RAID támogatás magától értetődő az ilyen kategóriájú alaplaptok esetében, tüzetesebb vizsgálatot követően azonban sikerült rábukkannom egy általam már régóta várt dologra: a power, a reset, a HDD stb. tűskék végre szinkódoltak, ezáltal jelentősen megkönnyítik a gép tényleges üzembe helyezését.

**www.co-run.hu**



**THINKPAD T40.** Az IBM Magyarország jövőtől már egy hónapja volt szerencsénk kipróbálni a ThinkPad T40-et, mely már az Intel Centrino technológiája köré épült, és meglehetősen jó benyomást tett ránk. A mindössze 26 mm vékony és 2,2 kg súlyú notebook előre telepített Windows XP-vel, mondhatni kulcsra készen érkezett, így az akksi néhányórás kiütése után már semmi akadálya nem volt egy kis nyüzőpróbának. A gép az 1,5 GHz-es, 1 MB L2 cache-sel szerelt processzor mellett 256 MB memóriával és ATI Mobility Radeon 7500 32 MB videokártyával, beépített Wi-Fi adapterrel és 14,1" kijelzővel rendelkezett. A gép teljesítménye nem sok kívánnivalót hagy maga után (akinek ez kevés lenne, az inkább a T40p modellt vegye alaposabban szemügyre), az akkumulátoros üzemideje pedig egészen ámulatba ejtő: majdnem öt (!) órán át használhattuk egyetlen feltöltéssel.

**IBM Magyarország**  
**www.ibm.hu**



Rendeléshez küldd el SMS-ben a 4499783240-es számra a kiválasztott üdvözlét kódját, utána egy szököz kihagyással annak a telefonszámát (mobil vagy vonalas is) akinek küldeni szeretnéd, majd ismét egy szököz kihagyással a dátumot (hónap, nap) amikor szeretnéd, hogy felhívjuk a címetted.

Animal Cannibals		Zanzibar	
Szülinapra -	GAMV 1	Jobbolást -	GAMV 50
Névnapra -	GAMV 2	Joker -	GAMV 51
Ebresztő -	GAMV 3	Szülinapra -	GAMV 54
Vidámitás -	GAMV 5		
Gyógyulj meg -	GAMV 9	Romantic	
Kérdőre vonás -	GAMV 10	Esküvőre -	GAMV 61
Elhívjuk randira -	GAMV 11	Számlabehajtás -	GAMV 62
Szerelmet vallás -	GAMV 12	Sextelefon -	GAMV 64

Ha GAMV 1 50000 51000 52000 53000 54000 55000 56000 57000 58000 59000 60000 61000 62000 63000 64000 65000 66000 67000 68000 69000 70000 71000 72000 73000 74000 75000 76000 77000 78000 79000 80000 81000 82000 83000 84000 85000 86000 87000 88000 89000 90000 91000 92000 93000 94000 95000 96000 97000 98000 99000 100000



GAML 3290	GAML 5066	GAML 5552	GAML 7117
GAML 5326	GAML 16915	GAML 5332	GAML 471

Küldd el SMS-ben a kiválasztott logó, vagy képzőzet kódját a 4499783240-es számra és kiküldjük telefonodra. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, ird be a kód után egy szököz kihagyással a címetted telefonszámát.

GAMK 356	GAMK 76	GAMK 281	GAMK 21
GAMK 762	GAMK 1130	GAMK 28	GAMK 2002



# RETRO KUCHÓ

**Az előző két alkalommal az 1981-es év két, a hazai és a világ mikroszámítógépes kultúrájának kialakulásában fontos szerepet játszó számítógépével ismerkedtünk meg. Terveim szerint ez továbbra is így lesz, egy-egy mikrogeppel fogunk egy picit részletesebben foglalkozni. Most azonban nem, ugyanis nagyon fontosnak tartom, hogy mielőtt az 1982-es évre és az abban megjelent korszakalkotó számítógépekre áttérnénk, szót ejtsek néhány hazánkban kevésbé populáris és elterjedt, ám annál fontosabb gépről, melyek '81-ben, illetve korábban láttak napvilágot.**

**ABC80.** Ez a mikro eredetileg svéd születésű, 1978-ban került piacra, és a Luxor nevű cég egészen 1983-ig gyártotta, mintegy 15000 példányt adtak el belőle, ami annak idején jelentős mennyiségnek számított. Tervezősek és megépítések a fő szempont az volt, hogy teljesen átlagemberek is használni tudják, tehát alapvetően otthoni, hobbi és nem professzionális gépnek szánták, ezt a paraméterein is jól láthatjuk. Az eredetileg megcélzott vásárlóréteg helyett azonban az ABC80 gépek jelentős része nem a háztartásokba került, hanem főképp iskolák vásárolták oktató-számítógépnek, nem csak Svédországban, hanem Európa számos államában.

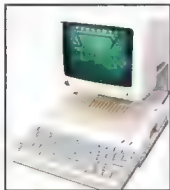


Itt kapcsolódik be hazánk is az ABC80 történetébe. Ebből a gépből ugyanis a magyar egyetemek is (relatív) nagy példányszámmal vásárolták, illetve példányai néhány középiskolában is megjelentek. Talán, vagy esetleg egészen biztosan állíthatjuk, hogy ezek voltak az itteni első iskolaszámítógépek, ezek a gépek jelentették számunkra az első találkozást a számítástechnikával, pontosabban a mikroszámítógépekkel. Jelentősége így megkérdőjelezhetetlenül óriási a hazai számítástechnika és oktatás szempontjából, még akkor is, ha nem is a legkorszerűbb, legnagyobb tudású gép,



mellyel lehetőség volt akkorban ismerkedni. Nem mintha olyan nagy és széles választék állt volna rendelkezésre az iskolákban azokban az időkben... Azonban a hazai kapcsolat ezzel a géppel nem merül ki ennyiben. A BRG gyár Luxor licenc alapján hazánkban gyártott is ABC80 gépet! Fejlesztés nem nagyon történt az eredeti modellhez képest, a legjelentősebbnek az eredetileg barnára festett műanyag ház fehér fémburkolatúra cserélését lehetne megjelölni, máltal a gép némileg jobban nézett ki, viszont jelentősen nehezebb lett. Ez utóbbit elnézhetjük, senki sem állította soha, hogy a BRG a magas precizitású hordozható magnóhoz (van, aki talán emlékszik még :) akart hordozható mikrogépet kifejleszteni. :)

A TRS80 paraméterei: Z80 processzor, 16 Kbyte ROM, 16 Kbyte RAM, 1 hangcsatorna, nagyfelbontású grafika nincs, monokróm karakteres üzemmód. Meglepetésként normál tv készülék, háttérórolónak pedig kazettás magnó volt használható.



**APPLE.** Az Apple kilóg picit a sorból, hiszen nem csak egy olyan cég, amely valamit alkotott, töndökölt egy ideig, majd eltűnt, hanem manapság is jelentős képviselője az IT-világnak. Olyan te-

kintben is kúfog, hogy az általunk vizsgált időszakban magyarországi elterjedtsége gyakorlatilag elenyésző volt, illetve lehetett, tulajdonképpen nincs róla adat, hogy mennyi Apple típusú gép volt fellelhető. A világ többi részén, elsősorban Nyugaton és az Atlanti-óceán másik oldalán pl. az Apple II határozottan nagy tömegben eladott számítógép



volt, és az, hogy itthon miért nem terjedt el, főként két okra vezethető vissza. Először is, határozottan drága számítógépek voltak, másodsor pedig COCOMO tiltólistán szerepeltek, azaz a kereskedőknek az akkori szocialista országokban, így ide is

tilos volt szállítani, mint igen fejlettnek számító rendszert. Ez azonban másik történet, most foglalkozunk csak az Apple első pár évével.

A történet ott kezdődött, hogy Steve Wozniak, aki akkoriban a HP mérnökeként dolgozott, meglehetősen kedvelte a számítógépeket. Nem volt túl gazdag, ellenben eléggé okos és intelligens volt ahhoz, hogy saját számítógépet tervezzen magának. Tervezte is pár évig, valahogy mindig elhalasztva, hogy ténylegesen belekezdjen a megépítésébe. Végül mégis elkészült az első verzióval, ezt bemutatta a Palo Alto-i Homebrew Computer Clubban. Ba-

## COMMODORE'S DEMO COMP



Commodore 16-osra írt DEMO VERSENY-t hirdetett meg a Plus4-es scene, a szabályok és az eddig bejelentkezett indulók listája az alábbi linken érhető el. Érdemes megnevezni, mert sok nagy név van visszatérően erre a kis gépre! A hosszú évekre felelőse maradt gép körül a scene most elkezdte kezdetét! További információ:

[www.nexus.hu/plus4](http://www.nexus.hu/plus4) vagy [www.tar.hu/gotu/gotucito.htm](http://www.tar.hu/gotu/gotucito.htm).



rátja és klubtársa, Steve Jobs beleszeretett az ötletbe, azonnal számos továbbfejlesztési gondolata is támadt, valamint az is azonnal megfordult fejében, hogy a gépből lehetne építeni néhány darabot, amelyekre el lehetne adni, hisz talán lehetne ezzel keresni pár dollárt. Összedobtak egy kis pénzt, kiléptek a klubból, megalapították az Apple Computer Companyt, és nekikölték a tervezésnek. Az első, Apple I nevű „számítógép” 1976-ban került ki abból a ma már legendás cupertinói garázs-ból, ahol a munkálatok zajlottak. Azért időzöjse-ként említettünk az előbb, mert ezek az első darabok tulajdonképpen nem voltak mások, mint alaplapok, amelyhez még a lelkes amatőröknek billentyűzetet, tápot, házat, tehát gyakorlatilag minden mást hozzá kellett építeni. Az Apple I alaplapon MOS 6502 1 MHz-es processzor és 4 Kbyte RAM volt található, mely utóbbi akár 64 K-ra is bővíthető volt. Sőt, grafikája is jónak volt mondható, 280x192 képpontos felbontást tudott megjeleníteni.

Az első 50 legyártott alaplap pillanatok alatt elfogyott, majd készült még mintegy 150, azok is gyorsan gazdára találtak. A sikeren felbuzdulva Wozniak nekiköltött a továbbfejlesztésnek...

1977-ben már meg is jelent az Apple II. Ez már teljes számítógép volt, illetve elődjéhez hasonlóan, kezdetben meg lehetett vásárolni csak alaplappal is. A gép remek paraméterekkel és bővíthetőséggel rendelkezett. Bár a processzor az elődnél felhasználva maradt, minden más jelentősen továbbfejlesztett. Színes grafika, nyolc bővítő kártyahely, 48 Kbyte RAM (4 K-s kivétel is volt), saját beépített BASIC és operációs rendszer. 1978-tól pedig kapható volt már hozzá 143 Kbyte kapacitású floppy meghajtó is, valamint számos bővítőkártya készült a géphez.

Az Apple II sorozat sikerét mi sem mutatja jobban, mint az, hogy egészen 1993-ig gyártották különböző variációkban (számos átalakítást végezve rajta), ez több mint 15 évet és több száz ezer (pontosabban milliós nagyságrendről beszélünk!) eladott példányt jelent. És közben megjelent a Lisa, a Macintosh és a sor manapság is folytatódik...



**ATARI.** Az Atari ki-mondottan nem a futottak még kategóriába sorolandó, ám 1981 előtti szereplése hazai szempontból szintén elhanyagolható, de

mindenképpen meg kell említeni róla. 1978-ban jelent meg az Atari 400 és 800-as széria, melynek jellemzői: MOS 6502-es processzor 1,8 MHz, 8 Kbyte RAM (48K-ig bővíthető), színes grafika akár 128 színnel, 4 belső bővítő slot, 2 cartridge slot, 4 vezérlőport, RGB videó kimenet,

TV kimenet. Impozáns. Perifériák tekintetében sem volt gond, hiszen modem, floppy (90 Kbyte kapacitással) és kazettás magnó is kapcsolható volt hozzá.

Egészen 1983-ig ez a széria ment Atanékánál, majd megjelent több új gép is, példának okáért az 1200XL, 600XL és a 800XL is, amelyről neve alapján azt gondolnánk, hogy mindössze a 800-as továbbfejlesztett kiadása, ami lényegileg igaz is, bár sem azok programjait sem perifériáit nem lehetett használni hozzá. Ám erre majd még visszatérünk, ne feledjük, most még csak 1981-ben járunk. Nem teljesen számítógép, de egy mondat erejéig emlékezzünk meg itt az Atari 2600-ról is, mely 1977-ben jelent meg, és az első házi használatra szánt konzolok egyike volt, melynek tudása messze-messze meghaladta a tv-foci jellegű játékokét.



#### TEXAS INSTRUMENTS

**TI99/4.** A TI egyike volt az első számítógépgyártóknak az USA-ban, a hetvenes évek végén, egészen pontosan 1978-ban kapcsolódott be a buliba a TI99/4 típusal, mely gép talán korán- nak egyik legjobbjá- nak volt. Processzora a TI saját fejlesztésű, 16 bites (!!!) TMS9900 3 MHz-es CPU-ja. A gépben 16 Kbyte RAM, 26 Kbyte ROM volt, egészen jó, 192x256-os 16 szí- nű grafikát volt ké- pes előállítani, e mellé pedig 3 szí-



mű hangot és fehér zajt tudott generálni. A gép perifériák tekintetében is jól állt: floppy, beszéd-szintetizátor, nyomtató, modem és számos egyéb kiegészítő is kapható volt. 1981-ben megjelent a 4A jelű verzió, amely új grafikus chipet és jobb billentyűzetet kapott.

Magasan mondható ára ellenére (kválitépp az USA-ban) meglehetősen népszerű volt, kb. 3 millió példányt adott el belőle. Bár Magyarországon nem forgalmazták, magánimport keretében számos darab érkezett.

A TI99 és a Texas számítógépgyártásának véglete azonban pont a magas ár volt. Az 1981-82-es években megjelenő számítógépek árával és tudásával nem tudtak versenyezni, ezért 1994-ben a TI ki is szállt erről a piacról. Megjegyzendő, hogy

elsőszámú hőhője a Commodore volt a VIC20-szal, majd a C64-gyel.



**TRS80.** Ez a gép, mely 1977-ben jelent meg, a Radio Shack és a Tandy közös fejlesztése volt. 280-as processzor,



4 Kbyte RAM (16 Kbyte maximum), 8 Kbyte ROM, monokróm 64x16-os karakteres képernyő és némi grafika jellemzi az első modellt. Szá- mos továbbfejlesztést ért meg, ezért az első szériát Model 1-nek hívják, aztán következett Model 2, 3 és így tovább. Bő-



vebben most nem foglalkozunk egyikkel sem, hiszen ezek nem voltak túlságosan jellemző gépek hazánkban, azonban a Model 1-re még visszatérünk, lévén ebből lett később a Híradástechnika Szövetkezet által gyártott HT1080Z jelű iskolaszámítógép.

Az 1981-es évvel bezáródó időszakot ezzel lezár- nak tekintem, jöjjelhet számos mikrogép van, ame- lyik kimaradt, talán olyan is, amelyek megérdeme- lene volna a megemlékezést (igazán mind megérde- melné), ám hely hiányában ennyire futotta, de ta- lán a legjelentősebbeket sikerült megemlíteni.

A következő Kuckóban lapozunk egyet a naptár- ban, így elérkezünk néhány igaz legendához.

#### BRAZIL

### SZÁMÍTÓGÉPVÁJÚTJOK EOVESÜLETE

2003. május 17-én megalakult a Számítógépvajútk Egyesülete. Az egyesület célja az információk társadal- om eredményének és emlékeinek megőrzése, ám á- landó gyűjtemény és a távolabbi tervek között egy mú- zeum létrehozása. A tervek között szerepel továbbá egy internetes virtuális múzeum megalkotása is, ahol a ré- gi számítógépeket és szoftvereket mutatnák be. A ta- gok célkitűzése elsősorban a magyar gyártmányú és az országba bekerült számítógépek, szoftverek és egyéb eszközök összegyűjtése, valamint az esetlegesen már meglévő magángyűjtemények összefogása. Az egyesü- let megalakulásának helyszínét a Puskás Tivadar Távközi Technikum szolgáltatta, ahol a tervek szerint a későbbiekben is lesznek összejövetelek és cserebörz- s. További információk érdekelnek csak levelezőlistára keret- ben elérhetők: akut@rednet.hu, tit tel: felrakozni:

lista.prim.hu/levlista.prm?mit=listaadmin&lista \_id=3346



# THERMALTAKE SUBZERO4G ÉS AQUARIUSII TESZT

Info: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)

**A Thermaltake SubZero4G és AquariusII** Az AquariusII és a SubZero4G rövid ismertetője az előző számunkban már megtalálható volt, de akkor sajnos nem fért bele a teszt és a hosszabb leírás, az így keletkezett űrt kitöltendő, na és persze saját kíváncsiságunk kielégítése érdekében is most pótoljuk ezt a hiányosságot.

Mielőtt a lovak közé csapnánk, azért tisztáznam a tesztkörnyezetet, és annak miérett. A pontos leírást azért érzem annyira fontosnak, hogy nehogy azt higgye bárki, hogy ezek az eszközök csak extrém konfigurációban lehetnek életképesek. Egy teljesen átlagos táp (300 W) is elegendő volt mindkét rendszer üzemeltetésére egy DVD és két merevlemez társaságában. A processzor működésére az MSI KT3 Ultra alaplapt használ-tam. De a lényeg most jön: Thunderbird 1400 MHz-es processzor. Sokan biztosan most megkérdézik, miért, hiszen az igazán kazánjellegzet-ségeket felmutató AMD Athlon családnak van nagyobb villamos teljesítményű procija. A válasz egyszerű: ennek a processzornak a legkisebb az a felülete, ahol a hűtő és a processzormag érintkezik, és ehhez képest a legnagyobb a hőtermelése. A picinek mondható házban roppant nagy volt a zsúfoltság (kábelek stb.), és szellőzése jóindulattal sem volt kielégítőnek nevezhető (no name). A processzor és a chipset hőmérsékleti adatait rögzítésére a BIOS-t használt PC Alert III system monitort használtam, amelyet talán a NASA nem használna hőmérsékleti adatok hitelesítésére, de ezeknek a hozzávetőleges adatoknak a mérésére alkalmas. Itt jegyezném meg, hogy ez az utóljára említett két adat rendkívül fontos, hiszen olyan hűtőt még nem sikerült létrehozni, amely független a környezeti tényezőktől. (Ez úton szeretném mélyszéges megvetésemet kifejezni azok iránt, akiknek légkondicionáló rendszerrel felszerelt otthonuk van.) Na most csapjunk a lovak közé!

**SUBZERO4G.** A Thermaltake hűtőkinálatainak legújabb darabja a Subzero4G névre keresztelt hő-elektromos egységgel felszerelt rendszer. A műszaki megoldás érdekessége a Peltier-féle félvezető réteg alkalmazása, amelyen egyenfeszültség hatá-

sára „hőmérsékletkülönbség” keletkezik az egység két oldalán. Ismerve a számítógép felépítését azt gondolhatnánk, mi sem egyszerűbb, hiszen csak a tápra kell kapcsolni, de ez a dolog sajnos nem ilyen könnyen megoldható. Ez már akkor feltűnik, amikor a csomagolásból a hűtő mellett egy AC/DC converternek nevezett fekete, nagydaráb izé is elő-kerül. A többfunkciós kis szer-



kezet igazán a PCI slotban érzí jól magát, de csak akkor, ha saját tápkábelét is csatlakoztatjuk a háló-zathoz. Ebből gondolom, már kitaláltátok, hogy a termo-elektronikus egység külön tápegysé-gérről van szó. Feladata a megfelelő feszültség elő-állításának függvényében, mekkora hőmérsék-letet realizál a mikroprocesszor magjában. Három feszültségszinttel gerjesztheti a hűtőfelületet (6 V, 8 V, 12 V). Találhatunk egy kivezetett mikrokapso-lót, amellyel választhatunk a két beépített üzem-

mód között: silent mode (szundi mód), power mode (morgó mód). Különbség szinte nincs is a két funkció közt. A leírás úgy fogalmaz, hogyha a Windowsban pepecselsz, kapcsolod be a szundi mó-dot (Joo). Csatlakoztathó még a tápegységhez rendszerhűtő ventilátor (a leírás szerint hármat el-bír), amely szabályozza a fordulatszámát a házban uralkodó klíma függvényében. Az egység burkolá-tán találhatunk két LED-et. Feladatként visszajelzést adni a működésről, így az esetleges gondokat ha-mar felfedezhetjük, hiszen a szervizkönyv pontos leírást ad. A karácsonyfa-jelleget akkor kezd-tem érezni, amikor megírtam, hogy még egy, immár kék LED is található a hát-lapon, melynek szerepe csak annyi, hogy biztosít minket a hálózati feszül-tés meglétéről. Egy kicsit tartottam at-tól, hogy a külön táp majd túlzottan sok hő-t termel, de ez nem számottevő. A vezérelt fél-vezető réteggel egy nyolccsatlakozós vezeték-köteg csatlakozik, amely a ventilátorral és a mérődiódá-kal is biztosítja a kapcsolatot. Ennek a résznek a felépítése látványra majdnem megegyezik a lég-hű-tésével, a különbség csupán annyi, hogy a termo-elektromos rész pár centit megemeli a magassá-gát. Felülről lefelé haladva: legfelül található a ventilátorvédő, alatta egy 70\*70\*15 mm-es 4800 rpm golyós csapágygal ellátott ventilátor. Zajkib-o-csátása 21-38 dBA. Ez nagyon jól hangzik, kérdés, mit fűdögöl (hát nem a táborüzet). A hűtőborda alumínium bűtvöztből készült, 80\*68,5\*41,3 mm, csinos darab. A következő „réteg” rendkívül fontos: a Peltier hűtő mindkét oldalát szigetelő-ragasztó

## SUBZERO4G

FSB	Vcore	Szobahőmérséklet	Processzor	Chipset	Hűtőborda	óra	perc	CPUP
133	1.75	27.2	-	-	27.2	0	0	
133	1.75	27.2	35	35	33.4	0	5	7
133	1.75	27.2	41	41	41.4	0	46	10
133	1.75	28.2	43	43	41.2	2	30	100
133	1.75	28.6	44	43	42.4	5	20	100
146	1.8	28.6	49	45	43	5	50	100
146	1.8	28.6	41	42	41.6	6	0	10
146	1.8	29.4	43	42	41.9	7	30	10
146	1.8	31.3	49	47	44.5	9	0	100

rétéggel látták el annak okán, hogy fizikailag rögzítések, és elektromosan elszigeteljük a processzortól. Ez alatt található a „hűtött oldali lemez”, ebben a rétegben kapott helyet a két rögzítő csavar, amely összefogja a szerkezetet. A mikroprocesszor megfelelő hűtődását egy vastag rézlap oldja meg. A SubZero4G installálása előtt egy WBK38-as volt a procin, amellyel 28°C szobahőmérsékleten a procihoz 52°C-53°C-ra kúszott fel.

Szeretném leplezni érzelmeimet, így most csak annyit írni: rendkívül figyelemreméltó. Névleges frekvencián és feszültség mellett a maximális 44°C szennem minden AMD-tulajdonos álma a nyári időszakban. Ezeket az eredményeket egy lightos TOCA Race Driver bajnokság után produkálta, ami valójuk be, egy kicsit sok már ennek a procinak. Az én véleményem az, hogy rendkívül meggyőző volt. Ezt követte a 10%-os tuning beiktatása. A 49°C is jól hangzik, ha megvizsgáljuk a túlterhelés mértékét. A 16%-os (152\*10,5=1596 MHz) tesztet sajnos nem sikerült pontosan dokumentálni, ezért nem tudtunk fel az adatokat. A megemelt FSB-és CPU-feszültség hatására a procin villamos teljesítménye már jelentősen emelkedett, de még így sem sikerült két válla fektetni a rendszert. Nem emelkedett 53°C fölé a hőmérséklete. No comment...

Összefoglalva: ennek a konfigurációnak rendkívül jók a hűtési tulajdonságai. Meggyőzően, stabilan végzi feladatát. Igényes kialakítás, szép dobozolás, sok tartozék (egy kéken világító rendszerhűtő, prociventilátor-védő, szilikonpaszta, részletes leírás). A gyártó AMD Athlon XP 3400+4-1 vasosja. Ha negatívumot szeretnék keresni, három dolgot tudnék elmondani: csak AMD-s procira szerelhető fel, nem tudom az árát megmondani nektek, és a legfontosabb: nem tarthatom meg!

# AQUARIUSII LIQUID COOLING.

Be kell vallanom, amikor életemben először láttam vízűtést, amolyan szufinituning-félt, nem igazán éreztem, hogy én is ilyen szeretnék a gépembe (a gazdájába is a Kisördög bűjt, ez lett a beceneve). A kialakítás furcsa és nehézkes volt, emellett a hűtési értékek sem győzték meg. Amikor megkaptam az AquariusII dobozát, eléggé skeptikus voltam, azonban kialakult bennem egyfajta bizalom a Thermaltake eszközök iránt, így reménykedtem a kellemes csalódásban. A doboz rendkívül igényes kívülről-belülről (már-mint ami benne található). A rendszer négy főalkatrészből áll: a processzorra szerelendő víz-eszközök vörösrészből készül, nem spóroltak az anyaggal, mert méretei ellenére igen súlyos darab. Belső kialakítása a maximális hőfelvétel célja (csillag alakú elrendezést képzeltek el, amelyet a vízkeringtető árkok vesznek körül). Talán ugyaneny-

nyire fontos darab a hűtőradiátor. Vörösrész csövek-ből és radiátortestből áll, ahol is a visszafordított csöveket EZÜSTTEL(!) hegesztették össze. Méretei 80\*85\*30 mm, és egy 80\*80\*25 mm nagyságú ventilátor teszi még hatékonyabbá. A 2700-as fordulatszám (rpm) 29 dBA zajt okoz, ami igazán nem mondható hangosnak. A készülék szíve a vízkeringtető szivattyú. Működése során két fényt produkál, ami nem a látványt hivatott emelni, hanem inkább a működésről győz meg minket. A 12 V egyenárammal működő pumpát háromtűs érintkezővel tudjuk az alaplaphoz csatlakoztatni. A szerkezet a

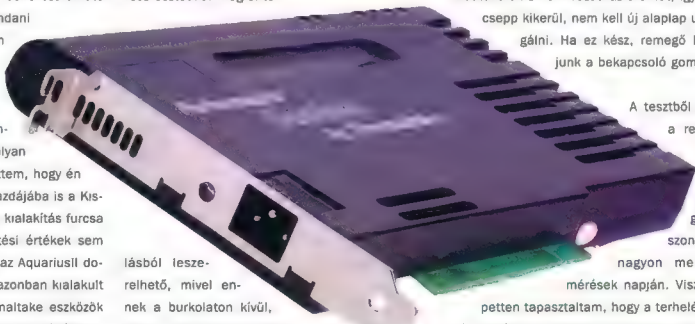
alaplapon esetében a procit körülvéző hűtőfelfogató keret eltávolítása után egy „H” alakú leszorító lemezt kell az alaplapra helyezni, amelyet négy csavar segítségével tudunk rögzíteni. AMD K8 esetén ugyanazt a „H” alakú leszorítót alkalmazhatjuk. A K7 procik foglalatán található fűlekek kell beakasztani a fűhűtővel kapcsolatban már megismert leszorító lemezt. A többi főalkatrész rögzítéskor attól függően kell eljárunk, hogy az általunk használt ház milyen anyagból készült. Alaphelyzetben mágneskorongokkal tudjuk rögzíteni a részegységeket, de amennyiben a ház nem mágnesesze-

## AQUARIUS

FSB	Vcore	szobahőmérséklet	Processzor	Chipset	Hűtőborda	óra	perc	CPU%
133	1.75	31.4	-	-	31.4	0	0	-
133	1.75	31.4	42	39	33.4	0	8	10
133	1.75	31.4	49	44	34.2	0	15	10
133	1.75	31.4	49	45	34.9	0	45	100
133	1.75	31.4	55	47	35.5	1	30	100
133	1.75	31.6	55	48	36.3	2	30	100

folyadék áramlási sebességét is szabályozza a hőmérséklet függvényében az 1800 rpm-2500 rpm közötti tartományban. A műanyag burkolat bármilyen megpőré, kék (valamelyik tervező mérmók biztos szomorú korszakát éli), amelyen a legalsó folyadékszínt jelző vonal is megtalálható. Jó megoldás, hogy a folyadék áramlását két fehér golyócska mutatja, ezáltal jól látható a már a pumpába visszacsárolt hűtőközeg mozgása. A pumpához csatlakozik a kiegyenlítő tartály is, amelyel a rendszert fel-, ne adj isten, utántölthetjük. Ez az alkatrész esztétikai megfonto-

tó, felragaszthatunk fémlapokat, amelyeket szintén a dobozban találunk. Ezt követi a csövek beszerelése. A sorrend fontos, pumpától-pumpáig, figyelj: pumpa-víz-eszköz, víz-eszköz-radiátor, radiátor-pumpa (katonai vizes kiképzésünk ezzel véget ért). Immáron csak a hűtőegységet kell előállítanunk (csapviz) és a dobozban található adalek, majd ezzel feltölteni a rendszert (LEVEGŐMENTESEN!). A leírás csapvizet emleget, én azért ajánlanám a desztillált vizet két okból is: hosszabb használat során a rendszer nem fog vízkövesedni, másrészt a desztillált víz nem vezeti az áramot, így ha egy-két csepp kikerül, nem kell új alaplap után szaladgálni. Ha nem kész, remegő kézzel nyúlunk a bekapcsoló gomb felé.



lásból leszerelhető, mivel ennek a burkolaton kívül, magas helyen kell lennie. A főalkatrészek mellett találhatunk a dobozban 3 szilikoncsövet, amelybe mérete szabás után rugószerű spirál kell hajtunk annak okán, hogy a cső nehogy megtörjön (ismét ötpon- tos megoldás a Thermaltake-től). A csövekhez stabil rögzítéséhez apró szorító bilincsek találunk a csomagban. A víz-eszköz rögzítésére processzortól függően más-más megoldásokat találunk; a P4-es

A tesztből jól látható, a rendszer sajátos roppant környezetfüggő. Az viszont tény, hogy nagyon meleg volt a mérések napján. Viszont megletten tapasztaltam, hogy a terhelésváltoásokra jól reagál. Ha valakinek fontos, hogy a gépe csendes legyen, és nem szeretné agyonhangolni, ez a szerkezet jó megoldás. Alapvető félelmem a folyadékűtéssel kapcsolatban a teszt végére alább-hagytak, és a konfiguráció számomra bebizonyított életképességét, így a Thermaltake termékei ismét bebizonyították, hogy rendkívül jól kiválasztottak, és megbízható hűtést nyújtanak. Egy szóval: cool. ■ Huzó



# LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN



Üdvözlök mindenkit a linuxos játékok világában. Eddig jól bevált gyakorlatként új linuxos játékokkal, friss hírekkel kezdem, majd rátérünk a Wine beállításainak boncolgatására is. Habár a nagy hőség mindenkit megvisel, a linuxos világban töretlen tempóval, egyre több és jobb játék jelenik meg, nem beszélve a játékokat támogató környezetek fejlődéséről. Lássuk hát az újdonságokat.

Mai első és talán legjobban időhöz kötött hírem, hogy a Loki Games által kiadott Alpha Century és a TribesII újra kapható. A Civilization II vége után játszó stratégiai játék és a personal shooter típusú TribesII úttörő volt a maga nemében, hiszen az első játékok között voltak, amelyek Linuxra lettek portolva. A Loki Games szerencsétlen és minden linuxost megrázó bezárása után ezek a játékok eltűntek a boltok polcainál. Ám most, korlátozott darabszámban ugyan, de újra kaphatók a [www.tuxgames.com/details.cgi?gameof=17&referrer=linuxgames](http://www.tuxgames.com/details.cgi?gameof=17&referrer=linuxgames) címen. Talán ez az utolsó pillanat, hogy ezekből a játékokból beszerezhesünk egyet-egyet a polcainkra.

A first person shooterek egyik nagy óriása, a Return to Castle Wolfenstein újra hallat magáról: egy május 28-i hír szerint megjelent a Wolfenstein: Enemy Territory. A [www.3ddownloads.com/Action/WolfensteinEnemyTerritory/FullGame/et-linux-2.55.x86.run](http://www.3ddownloads.com/Action/WolfensteinEnemyTerritory/FullGame/et-linux-2.55.x86.run) címről letölthető játék önmagában futtatható, nem kell hozzá az eredeti Return to Castle Wolfenstein CD, ráadásul teljesen szabadon használható. A játék nemcsak a Linuxot használók számára elérhető, a Windows alatti verziója szintén letölthető a [www.3dgamers.com/dl/games/wolfensteinet/wolfet.exe.html](http://www.3dgamers.com/dl/games/wolfensteinet/wolfet.exe.html) oldalról. A játék eredetileg nem a szabadon felhasználható szoftverek családjába tartozott, ám a fejlesztők szerencsére ezen is változtattak, mint ahogy az egyjátékos üzemmód mellé a többjátékos üzemmódot is implementálták.

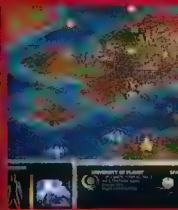
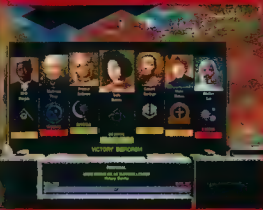
Közvetve az előző hírhez kapcsolódik a most következő: van egy cég a nagyvilágban, amely a Gentoo

Games, Inc. nevet viseli, és amelyik azt a célt tűzte ki maga elé, hogy innovatív, Linux alapú játékokat szolgáltat a nagyközönség számára. Ehhez megalkották a Gentoo GameCD technológiát, amelynek az a szerepe a kitűzött cél elérésében, hogy lehetővé teszi bárki számára, aki modern PC-vel rendelkezik, hogy betesz a CD-t a CD-ROM-ba, elindítja a gépet, és a GameCD közvetlenül futtatja a játékot automatikusan felismerve és konfigurálva a számítógépben található hardware elemeket. A [www.gentoo.games.com](http://www.gentoo.games.com) címen újabb érdekességeket is felfedezhetünk. Ugyanis az előzőekben említett Wolfenstein: Enemy Territory mellett a teljes verziójú America's Army is letölthető az oldalról, természetesen GameCD formátumban. A mellékelt

leírás szerint ez utóbbi futtatásához elegendő egy Intel Pentium vagy AMD Athlon alapú számítógép NVIDIA illetve ATI Radeon 8500 videokártyával. Újabb autóverseny a láthatáron: a TROPHY 1.1.3 az akció/autóverseny kategóriába tartozik ugyan, de kellemes időtöltést nyújt mindenkinek, aki kikapcsolódásra és egyúttal izgalomra vágyik. A linuxos és windowsos platformtámogatás mellett ez a méretében kicsi, de extrákban bővelkedő játék még jó néhány újdonságot is tartalmaz. A [trophy.sourceforge.net/index.php3?body=manual](http://trophy.sourceforge.net/index.php3?body=manual) oldalról letölthető, szabadon terjeszthető program mellé új autópálya készítéséhez leírást is mellékelnek, így a néhány előre definiált pályán kívül saját magunk is alkotunk akár hajmeresztő versenypályákat.

## ▶ A WINE KONFIGURÁCIÓS FILE A MÖVETHEZŐ NAGY RÉSZEBŐL ÁLL

Szekció neve	Szükséges?	Jelentése
[Drive x]	igen	A drive mappelést állítja be a Wine számára
[wine]	igen	Alapbeállítások a Wine-hoz
[DllDefaults]	ajánlott	Az alapbeállításokat tartalmazza a DLL kezeléshez
[DllPairs]	nem lényeges	A 16/32 bites DLL-ek kezelésére szolgál.
[DllOverrides]	ajánlott	A DLL-betöltés alapbeállítását módosítja
[x11drv]	ajánlott	Graphics vezérlő beállításai
[fonts]	igen	Betűtípus-megjelölés és -felismerés
[serialports]	nem	COM port beállítás a Wine számára
[parallelports]	nem	LPT port beállítás a Wine számára
[ppdev]	nem	Pártuzamos port emuláció
[spooler]	nem	Nyomtatási spool beállítás
[ports]	nem	Közvetlen porthozzáférés beállításai
[Debug]	nem	A megjelenő debug üzenetek beállítása
[Registry]	nem	A Windows registry file-ok helyének meghatározása
[tweak.layout]	ajánlott	A Wine megjelenésének specifikálása
[programs]	nem	Automatikus programfuttatás beállítása
[Console]	nem	Konzolbeállítások
[Clipboard]	nem	A Wine és az X11 világja közötti kapcsolat definiálása
[afminds]	nem	Postscript meghajtó beállításai
[WinMM]	igen	Multimédia beállítások
[AppDefaults]	nem	Egyedi programok számára az előző beállítások egyedileg történő megváltoztatása



**WINE.** Legutóbb ott hagytuk abba, hogy feltételeztük a Wine-t a gépünkre, igaz, csak alapkonfigurációval. Nézzük hát, miként tudunk kicsit javítani a Wine teljesítményén, illetve miként lehet további tulajdonságokat csempészni a Windows emulátorba. Természetesen a konfigurációs file részét fogjuk most elmernezi. (Lásd táblázatot).

**[DRIVE X] BEÁLLÍTÁSON.** Itt adhatjuk meg azokat a meghajtókat, amelyeket a Wine alól is el tudunk érni, még ha azok valamelyik linuxos partíción találhatók. A következő paramétereket kell ehhez használni: [Drive C] - A meghajtó betűjele, jelen esetben C. „Path” = „/dos/” - A meghajtó fizikális elérési útja. „Type” = „hd” - A meghajtó típusa. Lehetséges értékek: hd, cdrom, network, floppy. „Label” = „Hard Drive” - A meghajtó megnevezése. „Filesystem” = „win95” - A meghajtó file-rendszere (win95, unix, msdos). „Device” = „dev/cdrom” - A meghajtó eszköze, pl. CD-ROM vagy FLOPPY Drive esetén. „Serial” = „87654321” - Amennyiben szükséges, úgy közvetlenül is megadhatjuk az adott hardware egység szénszámát ezen a módon.

**[WINE] BEÁLLÍTÁSON.** Az emulátor számára szükséges összes alapbeállítást tartalmazza. Az alapbeállítások a következők pár sorban kerülnek felsorolásra: „Windows” = „c:\\windows” - Beállítja a Windows könyvtár elérési útját az előzőleg bekonfigurált meghajtókhöz (jelen esetben a C meghajtó) viszonyítva. Fontos, hogy erre a könyvtárra adjunk írásjogot, hiszen a windowsos programok nagy hányada ír a Windows könyvtárba. „System” = „c:\\windows\\system” - Beállítja a system könyvtár elérési útját, hasonlóan az előző-

höz. Ezúttal is fontos, hogy adjunk írásjogot a könyvtárra, és az összes itt megjelenő elérési útvonalra is érvényes szabály: ne használjunk backslash-t a kifejezés végén (pl.: C:\\windows\\system) nem helyes).

„Temp” = „c:\\temp” - A Temp könyvtár elérési útját adja meg. Sőt, szintén fontos, hogy írásjogot adjunk a könyvtárra.

„Path” = „c:\\windows;c:\\windows\\system;c:\\blanco” - Windows alatt megszokott környezeti változóknak adhatunk értéket, amely a parancssoros Wine futtatásakor is érvényes, vagyis ha a wine sol.exe-t beírjuk, és a Path-ban szerepel a sol.exe elérési útja, úgy azt a Wine futtatni fogja.

„ShowDirSymLinks” = „1” - Habár ez nem ajánlott funkció, mégis kell róla szólni. Mivel Windows alatt a szimbolikus linkek nem használtak (nem a parancsikon .lnk file-ről van szó), ezért ennek a funkciónak az engedélyezése a windowsos programokat lefagyaszthatja, hiszen a unixos környezetben megszokott, akár a saját szülőjére visszatérő link a windowsos programok esetében használt rekurzív könyvtárbejárás miatt akár végtelen ciklust is okozhat. Ha mégis szükségünk van rá, úgy az 1-es értékkel engedélyezhetjük a funkciót.

„GraphicsDriver” = „x11drv/tydvr” - A grafikus meghajtót választhatjuk ki, amely lehet az x11drv, amely a grafikus alkalmazások futtatásához elengedhetetlen, illetve a tydvr, amelynek használata a futtatott program konzolon történő megjelenését eredményezi. Ez utóbbi esetben a GUI felülettel rendelkező programok hibát jelezhetnek.

„Printer” = „off/on” - A Windows alatti nyomtató meghajtószoftverének használatát lehet vele állítani. „ShellLinker” = „wineshellink” - A shell32.dll ikon létrehozásához használatos scriptet kell itt megadni. „SymbolTableFile” = „wine.sym” - Habár ez nem általánosan használt funkció, mégis fontos lehet a

programozói vénával megáldott Wine-használóknak. Ez ugyanis a Wine debugger számára állítja be a szimbólumtáblát tartalmazó file-t, vagyis aki csak játszani akar, hagyja figyelmen kívül ezt a beállítást.

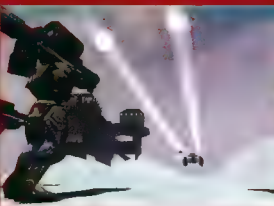
**[FONTS].** A betűtípusok beállításait tartalmazza. Az alábbi lehetőségeket kínálja fel: „Resolution” = „96” - Erre azért van szükség, mert az X másképp kezeli a betűkészleteket, mint a Windows, és a helyes használatért a Wine-nak át kell mértenie őket. Ehhez az opcióhoz az értelmezhető értéknek 60 és 120 közé kell esnie. „Default” = „-adobe-times-” - Az alap-betűkészlet, amelyet a Wine használ. Itt természetesen más betűkészlet is megadhatunk.

„AliasX” = „[Al windowsos betűkészlet neve],[A valódi, X alatti betűkészlet neve]<,opcionális „maszkolás” rész>” - Ezzel az opcióval lehetőségünk van az emulált Windows számára az X alatti használt kedvenc betűkészletünket láthatóvá és elérhetővé tenni. Az Álnév segítségével egyedi nevet adhatunk neki, amely viszont csak akkor jelenik meg, ha a maszkolás opciót használjuk. Erre itt van egy példa:

„Alias1” = „Foo,—google,—subst”  
Itt a Foo elnevezésű betűkészlet fog megjelenni a Windows alatti programokban.

Még hátra van a WinMM rész, illetve egy-két nyálankáság, amellyel a Windows programok futtatásának minőségét és teljesítményét tudjuk növelni, ám ezek már a következő száma maradnak. Addig is ajánlom mindenkinek a figyelmébe a [www.winethq.org](http://www.winethq.org)-ot, ahol a Windows dokumentáció mellett naprakész információkat is találhatunk a linux alatti Windows emulációkról.

■ Fec





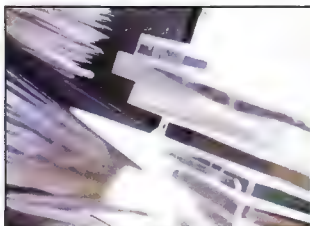
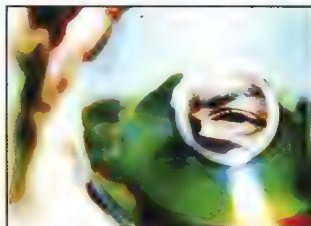
# GRAB ROVAT

Üdv mindenkinek! Folytatjuk az MPEG-2 tömörítés és az SVCD-készítés kivésését, de nem egészen ott, ahol előzőleg abba hagytuk. Sokan próbálkoztak a múltkoriban említett QuickTime-állomány konvertálásával. Voltak olyanok, akiknek sikerült, de voltak olyanok is, akiknek nem. A legtöbben a QuickTime-állományok TMPGenc programban történő megnyitása során akadtak el. Azt hiszem, ez kissé még nagy falat lehetett – éppen ezért kissé egyszerűbb vizekre evezvén majd inkább AVI állományokat fogunk átalakítani SVCD kompatibilis MPEG-2 formába (később még kitérünk a kacifántosabb források kezelésére is). De előtte még ki kell tárgyalnunk pár videós alapfogalmat, mert úgy tűnik, sokan úgy szeretnék VCD/SVCD/DVD lemezeket készíteni, hogy közben alapvető videotechnikai ismereteknek is híján vannak. Sajnos többen azért akadtak el, mert egyáltalán nem is tudták, milyen szerepe van a PAL, NTSC beállításnak a tömörítések során.

**PROGRESSZÍV KÉPHOCHÁH, MOZIFILM.** A moziban vetített filmek esetén minden másodperben 24 kocka pereg le a szemünk előtt, ez már elég ahhoz, hogy a folyamatos mozgás illúzióját kelte tökéletlen szemünk és agyunk számára. Mindegy egyes képkocka (frame) egy-egy teljes kép. Miért fontos ezt tudnunk? Azért, mert míg a számítógépen is hasonló (progresszív) képet nézünk, addig a televíziós képalkotás messze nem így történik. A mozifilmek 24 képkocka/másodperc alapú rendszere egy az egyben nem feleltethető meg egyetlen jelenlegi televíziós szabványnak sem (leszámítva a HDTV rendszert, amely most kezd elterjedni Japánban, valamint az USA-ban is bontogatja szárnyait). Ha televíziós felhasználásra konvertáljuk a képanyagunkat (márpedig a VCD/SVCD/DVD formátumok ugyebár eredendően televízióra tervezett médianak számítanak), akkor bizony előre el kell döntenünk, melyik TV-szabvány szerint dolgozunk fel a forrást, hiszen más és más konverziót kell használnunk a különböző televíziós rendszerekhez.

**INTERLACE, FÉLKÉPEK, ZÜRZAVAR.** Az egyik legnagyobb gombóc, amelyet a számítógépes monitorokhoz szokott felhasználó torkán le kell gyűrni, az a televíziós képalkotás váltott soros, idegenebbül interlaced mivolta. A váltott soros

képfelépítés lényege, hogy a TV-képernyőn megjelenő információk nem úgy jelennek meg, mint a fentebb említett mozifilmes rendszer esetében. Bár hajlamosak vagyunk a TV esetében is képkockákról beszélni, de a TV-s rendszerben egy képkocka kirakásának ideje alatt két „félkép”, úgynevezett field jelenik meg olyan módon, hogy először a páratlan, majd a páros sorok kerülnek feltöltésre, megjelöltésre. A PAL rendszerben a 25 kocka/másodperc helyett tehát helyesebb 50 félkép/másodperccről beszélnünk. A PAL szabvány alapjául szolgáló 50 Hz-es frekvencia egyébként a kontinensünkön használatos hálózati feszültségből származó örökség (ökörség?). A lényeg azonban nem csak abban van – a legtöbben itt gondolkodnak hibásan a váltott soros videó működésével kapcsolatban –, hogy a második félkép egy sorral „lejjebb” van a képernyőn pozicionálva az elsőhöz képest, hanem főleg abban, hogy a második félkép kicsit később(!) jelenik meg, mint az első. Ez a mozifilmek PAL rendszerre konvertálásakor nem játszik szerepet (még ebben a cikkben kiderül, hogy miért), de ha eredendően televíziós (vagy videokamerával felvett) anyagról van szó, akkor ott észrevehetjük, hogy a számítógépen megtekintett (bedigitalizált) állomány bizony váltott soros. Különösen a mozgalmass képkockák tartalmazhatnak „fésűs” torzítást, mintha minden második sor



előszna a páratlan sorokhoz képest. Ez annak köszönhető, hogy a PAL rendszerben rögzített, felvett anyag félképei (tehát a páratlan és páros sorok között) között 20 milliszekundum időbeni eltérés is van, ami a számítógépen kikockázva furcsa képet eredményezhet – mintha minden második sor elcsúszna egy rendezett mintázat mentén. Természetesen ennek a váltott soros képalotásnak vannak előnyei is, a gyorsabb másodperek a televíziós készüléken jobban, folyamatosabban néznek ki, ha a felvételt váltott soros módban lett rögzítve. Az Amerikában használatos NTSC rendszer nem 50, hanem kis híján 60 Hz-es frekvencián üzemel, ezért ott 29,97 képkocka/másodpercről, pontosabban 60 félkép/másodpercről kell beszélünk. Az NTSC rendszer egyébként (függetlenül) kisebb felbontású, mint a PAL, előbbi 480, utóbbi 576 sorral dolgozik, bár a ténylegesen – fizikailag – megjelentetett sorok száma mindkét rendszer esetében jóval kevesebb ezeknél az értékeknél. De hogyan lesz a mozifilmek progresszív képkockákból a televíziós szabványoknak megfelelő videó formátum?

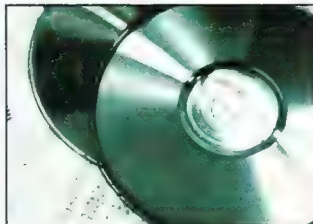
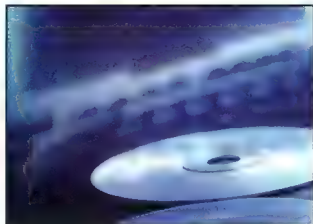
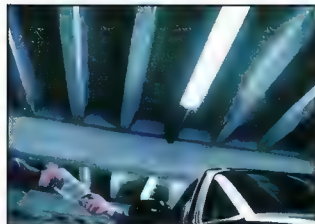
**MOZIFILMEK KONVERTÁLÁS PAL-RA, GYORSÍTÁSSAL.** A mozifilmek PAL televíziós rendszerre történő konverziója egyszerű gyorsítással történik. Magyarán a konvertálandó mozifilm minden egyes különálló képkockája egy-egy PAL képkockának (azaz két félképek) felel majd meg a végtermékben. Tulajdonképpen a 24 képkocka/másodperc alapú filmet 25 képkocka/másodperc sebességre gyorsítják fel, így a képanyagot nem kell felépítésben megváltoztatni. Természetesen az így kapott PAL képanyag valójában nem váltott soros, hiszen az egyes képkockák páros és páratlan sorai ugyanahhoz az időbeni pillanathoz vannak kötve, de a TV-n ez csak annyiban jelent minőségromlást, hogy a váltószemeknek a mozifilmek kevésbé tűnnek majd folyamatosnak, mint a váltott soros képalotást közvetlenül kihasznált televíziós adások, felvételek. Az eljárás során természetesen a hangot is ugyanígy kell gyorsítani, hogy szinkronban maradjon a képpel, ez minimális torzúlással jár (a hang kissé magasabb tartományba csúszik). Ez egyébként érzékeny hallású embereknek fel is tűnhet (van olyan ismerősöm, aki meg tudja mondani, hogy az eredeti Pink Floyd: The Wall

vagy a PAL rendszer miatt 4%-kal gyorsított változata szól-e a háta mögött – hátorzongató). A konvertálásból származó 4%-os gyorsulás igazából a legnagyobb zavart a technikailag tájékozatlan filmrajongóknak okozza: a film PAL változata ugyanis időben mérve rövidebb lesz, mint az eredeti mozifilm, illetve az amerikai TV-szabvány szerinti változata. Nem kell tehát megjedni, a rövidebb futási idő nem vágás következménye, egyszerűen nálunk gyorsabban pereg le ugyanaz a képkocka-mennyiség, mint a moziban, vagy a túlpardon.

**MOZIFILMEK NTSC-RE.** Akinak a mozifilmek PAL-os konverziója is idegesítő anyagnak számított, azok inkább hagyják ki ezt a részt, hehe. Na szóval, az Amerikában használatos NTSC rendszerre sem vihető át egy az egyben a mozifilm, ezúttal is kell konvertálni, méghozzá most nem úszunk meg a képanyag komolyabb átrendezése nélkül. Ha ugyanis az NTSC rendszerre is hasonlóan vinnénk át az anyagot, mint a PAL-ra (24-ről 30 képkocka/másodpercre gyorsítva), akkor az már élvezhetetlenül eltorzítaná, felpörgetné a filmet. Az NTSC televíziós rendszerben viszont a filmek pontosan ugyanannyi idő alatt peregnek le, mint a moziban. Ezt vajon hogyan oldották meg? A konvertálás során nem a „vetítés” sebességét piszkáljuk meg, hanem egy különleges időzítési minta alapján további képkockákat szúrunk be az anyagba. Ezek a meglévő, eredeti képkockák tartalmából kerülnek kialakításra bizonyos képkockák ismétlésével, és egymás mellett képkockák összerakásával – az összerakás a váltott soros megjelenítésnek megfelelő módon történik, és ennek köszönhetően nem torzítja el a végeredményt a televízió). A kapott végeredmény ugyan csaknem 30 képkockát tartalmaz másodpercenként, de az így képzett anyag valójában semmilyen hasznos információt nem hordoz pluszban az eredeti 24 képkocka/másodperc jellegű mozifilmhez képest, csupán az eredeti forrás bizonyos (interpolációs eljárással preparált) elemei többször felülnek benne. Ezt a módszert nevezik „3:2 pulddown” vagy „telecine” eljárásnak. Ha ilyen anyagot nézünk PC-n (mondjuk egy NTSC DVD-Videó lemezt), akkor láthatjuk, hogy vannak progresszív és váltott soros képkockák is benne attól függően, hogy az eredeti mozifilm egy

módosítatlan kockáját látjuk éppen, avagy az NTSC-re alakításkor beszűrt plusz képeket.

**HERESZTHONVERZIÓH.** Hogyan kaphatjuk vissza DVD-Videó lemezlől az eredeti mozifilm képanyagát? PAL rendszerű lemez esetén nagyon könnyen, hiszen ott a képanyag a DVD-Videó filmek 99%-án ugyanaz a progresszív állomány, mint az eredeti mozifilm (csak éppen kicsit gyorsabban pereg le a szemünk előtt). A PAL rehdserű DVD-Videó filmek, különösen a 16:9-es képarányú kiadványok 99%-ban tehát progresszív képet tartalmaznak, még akkor is, ha a lemezlől leszedett (jujuj, hiszen ez törvényellenes!) videóállomány váltott soros jelzésű is. Van ugyan néhány olyan PAL DVD, amelyik kökeményen váltott soros, de ez legtöbbször akkor fordul elő, ha a filmben látható trükköket külön optimalizálták a PAL rendszer váltott soros megjelenítésére (állítógaz ezért ilyen a „Güetien-ség napja rendezői változata), avagy a PAL változat (azt hiszem, a Mélység titka ilyen) a korábban NTSC-re konvertált mozifilm anyagából készült (többszörös konverzióval – tehát tetemes minőségromlással). Az NTSC DVD-Videó lemezlől már nagyon nehéz visszanyerni az eredeti film képkockáit, hiszen ebben az esetben ki kell találnunk, hogy a 30 képkockából melyik 24 volt az eredeti filmben, és melyek azok, amelyeket a 3:2 pulldown eljárás adott hozzá – ez utóbbiakat elhagyva elvileg visszakaphatjuk az eredeti filmet. Ezt a visszaalakítást a szakirodalom IVTC, azaz Inverse Telecine néven emlegeti, és valójában sokkal bonyolultabb, mint ahogy azt itt pár szóban leírtam (de ez nagyjából érvényes az összes dologra, amit ebben a cikkben említettem). Szerencsére vannak olyan szoftveres megoldások, amelyek ebben segítenek. A NTSC rendszerű DVD-Videó filmek PAL-ra konvertálását a vállaikozó kedvű meseterek úgy valósíthatják meg, hogy az NTSC anyagból visszanyerik az eredeti mozifilm forrásanyagát, majd azt felgyorsítják a PAL-nak megfelelően. Ám ennek részletes kitárgyalása már végképp meghaladja a cikk kereteit, csupán kedvcsinálónak szán-tam, a fanatikusabb versenyzők részére. Nagyjából azért kivesztétk a két különböző TV-s rendszert, legalábbis annyira, hogy a következő cikkben már újra gyakorlatiasabb feladatokra koncentrálhassunk. ■ **PPÉren**





# HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Tényként állapíthatjuk meg, hogy manapság igazi erőművekkel dolgozunk, játszunk. Több gigahertzes processzorok, 128, lassan 256 MB-os, több tízmillió tranzistorral épített videovezérlők dolgoznak a gépekben. A hardver-árak lassú, de állandó csökkenésének eredményeképpen majdnem minden gépben ott figyel egy CD-, esetleg DVD-író, 2 vagy több winchester, egy energiatápláló tunerkátya és haad ne folytassam. Jó idővel ezelőtt már esett szó a tápegységekről, elsősorban a riszliszt kategóriás tápok okozta géphalálók kapcsán. Most ismét ideje elővenni ezt a témát. A géphalálók száma öröndetesen csökken, mert a tisztelt felhasználók észbe kapva inkább idejében beszerzett, jobb minőségű tápokra költötték felesleges forintjaikat, mintsem szűk baráti körben tartott, géphalált követő halotti torra. Ez jó dolog. A kevésbé jó dolog viszont az, hogy a jobb minőségű, ámde korábban beszerzett tápok ugyan a gépet nem ölik meg, de a folyamatosan bővített gépeket energiával ellátni már nem tudják. Ennek általában két jele mutatkozik. Az első jel az, amikor a gép boot közben fogja magát, és leáll. A nagy örömet kiváltó esemény általában az IDE-eszközök detektálásakor fordul elő. Ez a könnyebben meghatározható eset, mert egy-két IDE-eszköz kiktatásával – IDE-kábel és tápcsatlakozó lehúzása után – a gép kifogástalanul működik. A másik, sokkal ravaszabb eset az, amikor igazán hardverigényes alkalmazás, 3D-s játék esetében a gép egyszerre csak fogja magát, és újraindul, ami szintén nagy örömtől forrasza szokott lenni, főleg mondjuk, 700 megabájtos renderelés közben. De a dolog játék közben is nagyon bosszantó. Nos, a két felsorolt eset majdnem száz százalékan a tápegység gyengeségére utal. Az első esetben a gépben elhelyezett eszközök inicializálásakor fellépő fokozott energiaigény okozza a gondot. Nem véletlen, hogy az ATI 9500–9700-as kártyáin egy kis floppy tápcsatlakozó is helyet kapott pót-energiaellátás céljából. Erre azért van szükség, mert a nagyteljesítményű videovezérlő által igényelt jelentős árammennyiséget az AGP-sinen keresztül pumpálni nagyon körülményes dolog. A tápegység eddig valahogy nem tartozott a rivaldafényben sűrűkérező alkatrészek közé. Ott üldögél a házban, forog benne a ventilátor, és millió dörög jön ki belőle, ami arra is nagyon jó, hogy barátunkat/barátnőnket elkápráztassuk: mi tudjuk ám, mi hova való. Ott tartunk te-

hát, hogy a tápuk már megbízható, a gépet nem öli meg, viszont gyenge. Két választás előtt állunk. Vagy lejjebb visszük a hardvergéneinket, azaz kivesszünk ezt-azt a gépből, vagy pedig tápot cserélünk. Mivel az első esetet a magam részéről kizártnak tartom, marad a második eset. Milyen tápok közül válogathatunk? Vannak a no-name kategória viszonylag megbízható versenyzői – Codegen, Mercury, Azona, Huntkey –, és vannak a világsszerte elismert kiváló minőségű, nem egyszer élettartam-garanciás, hazánkban is beszerezhető képviselői – Enermax, Chieftek.

Típus	Teljesítmény	Rövidzárvédelem	Tűzfeszültségvédelem	Pontszám
Codegen	400W	van	?	3
Mercury	400W	van	egyszerű	6
Azona	400W	van	egyszerű	6
Huntkey	400W	van	jobb	7
Chieftek	400W	van	kiváló	9
Enermax	400W	van	kiváló	10

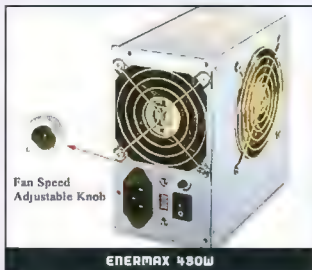
Most pedig tesszünk egy kis kitérőt. Számtalanszor hallani, hogy huuuuuuuu, öcsém, vettem egy királyi aktívpefcés/passzívpefcés tápot! Ne rontsuk el az illető örömet azzal, hogy közöljük vele: áldozata lett az új idők még újabb mókusvakításának. Igen, a tápegységfronton ez a legújabb marketing-duma, az „Active PFC”, vagy a „Passive PFC”. Anélkül, hogy a műszaki részletekbe nagyon beleásnánk magunkat, tisztázuk, mit is jelentenek ezek az ezrekbe kerülő varázsszavak. A PFC jelentése: Power Factor Correction, nem pedig Power Fan Control, ahogy sokan gondolják. Na jó – kérdezhetitek –, de mit is korgál ez a kicsoda? Röviden: semmi olyat, ami nekünk érdekes. A villamos hálózatra, pontosabban az energiateljesítmény hatásfokára rendkívül káros kapacitív terhelést csökkent. Tehát a 230 voltos oldal felé dolgozik, és vagy aktív alkatrészekkel – tranzistor, integrált áramkör –, vagy passzív alkatrészekkel – tekercs, ellenállás, kondenzátor – csökkenti a tápegység hálózati felé irányuló kapacitív terhelését. Nem mondom, hogy olyan helyen, ahol több száz gép üzemel egyszerre, nincs létfontosságú az ilyen tápot használósnak. Azt se mondom, hogy aki ilyen módon kívánja segíteni az áramszolgáltatót, ne vegyen ilyen tápot. Azt viszont mondom, hogy a tápegységek

kapacitív terhelése igen csekély. Azt meg főleg mondom, hogy a táppal jó erősen fejbe kell vágni azt, aki a PFC-s tápot úgy adja el, hogy ez a rövidítés betonstabil tűlfeszültségvédelmet jelent! Mert – mint kiderült – nem ezt jelenti. Mégis sok helyen így árulják, és ez nem szép dolog. Össze-foglalva tehát: PFC nélkül egész jól el lehet lenni. Most pedig térjünk vissza a tápegységekhez. Ha a tápegység megbízhatóságát, stabilitását, valamint a ráírt adatok valódiságát egy adatba sűrítve csinálunk egy 1–10-ig terjedő skálát, akkor a dolog így néz ki:

Tapasztalataim szerint a Mercury 400 W-os táppa elég egy 2,8–3 GHz-es P4-es konfighoz, GeForce4 videovezérlővel, 1–2 CD-rommal, 1–2 winchesterrel. Innen már ki lehet számolni a többi is. A no-name kategória legjobbjai a Huntkey 400-as, de ezt sajnos – tudommal – külön nem lehet kapni, csakis a Feel V-ös házzal együtt. Régebben sokszor elmondtam, hogy a számítógép vásárlásakor egy dologban nem szabad takarékoskodni, ez pedig a monitor, hisz ezt nézzük egész nap, és nincs borzalmasabb, mint a rossz minőségű monitort fejfájásan, könnyező szemekkel bámulni. Nos, ezt kiegészítem most azzal, hogy a tápegység ugyeiben sem szabad takarékoskodni, mert az állandóan lefagyó, újrainduló gép hasonlóképpen bosszantó dolog. Sokszor hallani olyan panaszokat, melyek szerint a gép a tizedik bekapcsolásra indul csak el, de ha elindul, akkor már stabil. Kérdezem én, jó az az autó, amelyik csak tizedszerre indul el, de ha elindul, megy 300-at? És még valami. Gondolkozzunk egy kicsit előre is. Ha mondjuk, éppen most megeléne egy 360 W-os táp, végünk inkább 400-asat, ha a 400-as lenne elég, akkor választunk inkább 430-asat. Ha nem futna Enermaxra, vegyük az olcsóbb Chiefteket. Nekem a Huntkey 400-as kiválóan megfelelt jó egy évig, panaszt sehonnan nem hallottam erről a tápról.



CHIEFTEX 360W


Fan Speed  
Adjustable Knob

ENERMAX 430W

Az előbb szó esett a túlfeszültség-védelemről. Valamilyen rövidzárvédelem valamennyi tápegységben van, ez azt jelenti, hogy bármelyik kimenő feszültség kerül is rövidzárba, a tápegység leáll. Ebből az állapotból általában 1-2 perc alatt tér magához, természetesen a hálózati leválasztása után. De ezzel a védelemmel a táp kizárólag saját magát védi meg. Más dolog a túlfeszültség-védelem, amelynek a feladata lenne a tápra kapcsolt hardverek megóvása. Erről a gyártók hallgatnak, mint a sír. Pedig ezzel jobban lehetne dicsekedni, mint az ilyen-olyan PFC-vel. De az igényesebb tápok rendelkeznek ilyesmivel is, figyelik a kritikus kimenő feszültségeket, és azok meghatározott változására lépnek működésbe. Ez a védelem nem túl drága dolog, hiszen a tápegységbe néhány alkatrész beépítésével a feszültségfigyelés és a beavatkozás megoldható. Biztosra vehető, hogy az igényesebb tápok gyártói nem ezen az áramkörön fognak takarékoskodni, tehát ebből a szempontból IS – ami a számítógépünk életét jelenti – érdemesebb márkás tápegységet beszerezni.

A múltkorai számban bemutatott Zalman procihűtő után ismét bemutatok egy Zalman-terméket. Ez pedig a Zalman ZM80A-HP passzív vga-hűtő. A passzív azt jelenti, hogy nincs rajta ventilátor.

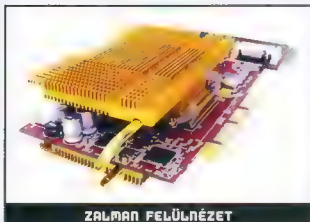
#### ZALMAN VGA-HŰTŐ

Ebben a mai melegedős világban a Zalman nem kis feladatot vállalt a passzív hűtéssel. Viszont amit elváltak, azt teljesítette is. A cooler aktív felületre 1300 cm<sup>2</sup>, azaz 0,13 m<sup>2</sup>, tömege 400 gramm. Elfoglalja az AGP sín mellett PCI helyet is, bár ez nem szokott nagy gondot okozni, ugyanis ebbe a

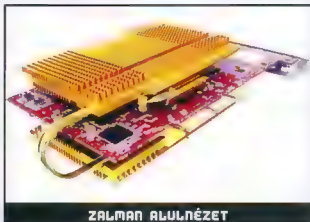


ZALMAN VGAHŰTŐ

PCI slotba kártya ritkán kerül. A cooler kétoldalas, azaz a videovezérlő mindkét oldalán elhelyezkedik egy hűtőtömb, melyre tekintélyes méretű bordák kerülnek majd.



ZALMAN FELÜLNÉZET



ZALMAN ALULNÉZET

A cooler felszerelése maga a rémálom azzal együtt, hogy a ma kapható valamennyi ATI, illetve Nvidia referenciakártya mintájára épülő videovezérlőre felszerelhető, és azzal együtt is, hogy a gyári csomagolás tartalmaz egy csavarhúzó. És még valami: a memóriachipeket nem hűti. A felszerelés legelső lépése a gyári hűtés leszerelése, ez általában nem okoz gondot. A gyári hűtést általában 2-4 db kis műanyagpöccök rögzíti az áramkörön. A pöccök bepattanó rendszerűek, a kártya hátoldalán a bepattanó fűlécskék összesenyo-



A ZALMAN OLDALNÉZETBEN...

másával a gyári hűtés egyszerűen leszerelhető. Az így felszabadult furatokat fogjuk felhasználni a Zalman rögzítéséhez. Ha a gyári hűtést lebontjuk, akkor legelőször ki kell választani a magasabb hűtőtömböt, ugyanis a csomagolás ebből kettőt tartalmaz.

A hűtőtömbön található két kis fémfűlécskébe a képek szerint helyezük be a rögzítőcsavarokat, ne feledkezzünk meg a gumiálátétekről sem. Vegyük elő a hátsó hűtőtömböt is, erre szereljük fel a sárga-réz anyakombinációt. A felső tömb fémfűlécskéit rögzítő pici csavarokat lazítsuk meg egy fél fordulattal, hogy így a fűlécskék a sínben elmozdulhassanak, és keressük meg azt az állapotot, amikor a borda a kártya oldalával párhuzamos, és a csavarok beletámaszkodnak a kártya furataiba. Ha ez megvan, akkor a fűlrögzítő csavarokat húzzuk meg. Lazítsuk meg a hátsó tömb csavarjait is, de ezzel egyelőre ne csináljunk semmit. A csomagolásban található gyári szilikonpasztával pasztázzuk be a grafikus processzort és a felső tömb alját, majd a tömböt illesztjük a helyére. Most jönne jól egy harmadik kéz, de az sajnos nincs. Kérjünk meg valakit, hogy vegye kézbe a hátsó tömböt, és a csomagban található szigetelőlemezt ragassza fel a tömb aljára, majd adja oda nekünk. A szigetelőlemez mi is felragasztjuk az egész művelet előtt, de ebben az esetben a segítségünk feleslegesnek érezhet magát. Ott tartunk tehát, hogy a kártyát fejfelé fordítva a hátsó tömböt, illetve a rögzítőfűlécskét kell varázsolni a kiálló két csavarra. Ha ez sikerült, akkor egyenesben vagyunk. Pontosabban még nem, mert a két tömböt a kártya oldalával párhuzamosra kell beállítani, ezután meghúzzhatjuk előbb a két nagy, majd a négy pici csavart. Most szusszanhatunk egyet, a neheze megvan. Vegyük elő a két nagy bordát, a hűtőtömbök vágatait pasztázzuk be, és illesztjük be a hőcsövet is. Ugyanis ez a cooler hőcsöves rendszerű. Ha ez megvan, akkor először a felső, majd az alsó bordát értelemszerűen csavarozzuk fel.

A gyári szerelési leírás kicsit túlbonyolított, én igyekeztem egyszerűbben leírni a teendőket. No de a puding próbája az evés, nézzük meg, hogyan teljesít ez a passzív cooler. Mindenekelőtt egy dolgot vegyünk figyelembe: ez a hűtés tuningra teljesen alkalmatlan, hisz – mint feljebb már említettem – a memóriachipeket semmi sem hűti. Alaplan a Zalman kivádon teljesít, jobb, mint bármelyik gyári hűtés. És semmi hangja sincs. Figyelni kell arra is, hogy semmiféle olyan gyári monitorozó programot se telepítsünk fel, amelyek figyelni a videokártya ventilátor-fordulatszámát. Miután ventilátor sincs, fordulatszám sincs. Ennek megfelelően a monitorprogram állandóan pipákol, ami nagyon idegesítő.

Nyaraljatok jól, vége ne fulladjatok, és óvakodjatok a zsebteljesítőktől. ■ OLD MAN



Hydrávrólán nem is sajtoltak, mennyire azartak titeket. Vagy ha mégis van valami hatvány ifyssele ellőpőzölőseket, akkor is egészen hitesean messze jártok az igazságról. Mert mi a fene lenne más okom arra, hogy ebben a rohadt nagy melegben, amikor az ember legmegbese azseverrel is a víz folyik, és a hűtővel vívott be-hellus harc közben azon gondolkodik, hogy tulajdonképpen olyan nagyon nem is lehetett rossz a Jégkorcszabban, nos, szóval pont ilyenkor én fogom magam, leülök a kis gépesezem elé, csak azért, hogy leírjam nektek, szisztek, és itt a levelem.

Sziasztok. Ez itt a levorv! Nyár ide, nyár oda, és nem maradhat el, mert csak, és egyébként is tők jó ilyet nektek írni, mert jó ilyet nektek írni. Különösen olyanok, amikor az egyébként tökéletesen felesleges szisztek, az itt a levorv kezdetű bevezetőben némi mondanivalója is akad az embernek, és különösen olyanok, amikor ez a mondanivaló annyira mókás. Nos, arról van szó, hogy van szerencsém közölni veletek azt az Igen-Igen jó hírt, hogy az ideali táborunk nem olyan, mint a levorv. A tábor ugyanis idén elmarad. <Néma csönd. Az arcokra kiül a döbbenet és a kétségbeesés. Néhányan összeesnek. Én kibontok egy sőt.> Habár még az előző levorvban azt ígértünk nektek, hogy idén valami fenomenálisra is előnyben lesz részetek, és akkor a dolgok még meglehetősen jó úton is haladtak a pozitív végfeljelt felé, végül a beígért bull sajnos tőlünk kiválasztó okok miatt mégsem jöhetett össze. Ez önmagában még nem is lett volna olyan nagy tragédia, hiszen előrelátó, mint kímáskemberek módjára mi is rendelkezünk B tervvel; a baj csak az, hogy a B terv aktíválása közben meg kiderült, hogy van, aki nem kímáskemberek módjára is naprárt. Ugyanis emberünk, aki a másik táborhelyet tudta volna rendelkezésünkre bocsátani egy picit tévedett, nem többet, mint egy hónapcsokát, ez viszont azt jelentette volna, hogy nem augusztus végén, ahogy eleve megbeszéltük, hanem szeptember végén lehetett volna odamenni. Mondjuk, azt én tudom, hogy közületek többen nagyon szívesen jönnének táborozni velünk a sulj helyett, de hát sajnos, szeptemberi tábor meg nem csinálunk. Kárpótásul viszont kint leszünk a Szigeteken, ott is találkozhattok velünk, ami persze nem ugyanaz, de mégiscsak valamé, és most meg már kezdődik is a levorv, szóval félre bánat, félre bú, legeszebb hal a marabu. Pfff, ezt nem biztos, hogy kellett volna, meg amúgy is madár, tudjátok mit, ne is mondjátok semmit...

EXTRA ELŐFIZ. Csá Brazílió! Ha töletek függ, miért nem csinátok olyan előfizetést, amiben a postás bácsit az extrákat is kihozza? Vagy nem töletek függ? Jó lenne. Csá !  
TÖRZS  
Tőlünk, pontosabban a kiadóitól függ minden ezen a téren. Azonban nem nagyon világos előttem, hogy amennyiben valaki előfizet, akkor annak minék a Gamer Extra, ami nem más, mint 2 darab újság 2 darab téves játékkal összecsomagolva, jóval olcsóbban. Gyengébbek kedvéért jelzem, ezek a bizony jó néhány hónapos lapszámok, nem a frissek, viszont ajánlóért gyánat, nekem nincs ilyenje, vagy a hiányzó darabok pótlására meg megoldás. Ha netán más extrákra gondolok, mint pl. a Törd. lábszága vagy a Korr. gyilkos tekintete egy-egy új cikk láttán, avagy Mócsy asztalának pedáns rendje, ahol máig harcos német alakulatok is vannak, csak nem lehet őket megtalálni, netán Hunor

hardvertesztelő, 20 kilós kalapácsának leírása vagy valami ilyesmi, akkor el kell, hogy szomorítsalak, ezeket nem lehet megrendelni.

HÖZVÉRDENŐ HÖZLEMÉNY. Hello, Brazil. Kérlek, mond meg a Lord Lucas Z (a Multishot cikk írójá) e-mail címét! Előre is kösz. (Best regards.)  
HÁSÁT peeeeeeerszeee, hogy meg tudom mondani <gonosz vigyor>, nehogy már kimaradjon abból az élevezetből, amit a rajongói levelek jelentenek. Erre az e-mail címmel lehet nek direktben írni: lordlucas@maffia.hu, aki pedig a hagyományos módszert részesíti előnyben, az a szerkesztőség címére küldje a levelet, és írja rá, hogy Lukaszének agyátok.

PÁLVAVÁLASZTÁSI TANÁCSDÖR. Hello Brazil! Azt szeretném megkérdezni, hogy mi kell ahhoz, hogy újságíró lehessék. (Végzettség, biablabla...) Kösz: Anyds ui.: Király a Gamer!!!!  
PAL ANDRÁS  
Állítólag azt mondják, hogy nem árt, ha értesz ahhoz a területhez, amelyikről írni akarsz. (De ez nem kötelező, mert ha az lenne, akkor tizedesnyírnál újságíró lenne a világban - a korr.) Tehát autós lapban jó, ha van valami műveltség autólá, ámitástechnikai lapban pedig érteni kell a szoftverhez és/vagy a hardverhez. (És a sexlapban? - a korr.) Kifejttem, ha nem lenne világos, ez annyit tesz, hogy a megfelelő területen java-solt komoly tanulmányok folytatása, és legjobban, ha gyakorlati tapasztalat is párosul hozzá, bár csak azért is, mert hamar kiderül, ha az ember olyanról ír, amirehöz lövése sincs. Az ilyen stílusú lapok esetében, mint például a Gamer, vannak speciálisítások (másmint is vannak), a játékesztelő sportábrán az előbbieken túl még örülnek is kell lenni, hogy időre, és lehetőleg többször is végigjártassz egy játékot, ha leírást kell róla készítened. De a legfontosabb az, hogy kell magadban érezni valami elhivatottságot az iránt, hogy újságíró legyél, és nem árt, ha van ehhez némi tehetség is. Ezek hiányában ugyanis még az sem tud segíteni senkin, ha beíratkozik valamilyen újságíró-iskolába, mert ott ugyan valóban sok okosságot lehet tanulni, de a nulla tehetséggel megadott jelöltekből a legjobb mesterek sem tudnak Pulitzer-díjra érdemes újságírók faragni, legfeljebb diplomás újságírókat, de az nem ugyanaz. Egyébként természetesen az újságíró-iskola elvégzése nem feltétlen létátszükséglet, de van olyan szakterület, ahova ez mindenképp szükséges, éppúgy, mint valamilyen, az adott területhez kapcsolódó főkiskolai végzettség. Amennyiben komolyan gondold, és van némi elképzelésed, bővebb tanácsot és útmutatást pl. a MÚOSZ tud adni. Ha meg ilyen játéktáknak-féle emberke vagy, netán a hardver/szoftver drogok vették el az eszed, akkor a leggyeszerűbb, ha írsz pár cikket, beküldöd nálam, és hamarosan kiderül, látnak-e benned fantáziát. Nagyon sok új tehetség jelent már meg nálunk is. :)

ATI DRIVER, JISCO RAZ. Hello Brazil! Még nemrég vettem egy ATI Radeon 8500-aszt, mert nem szeretem az NVIDIAt, meg azért, mert mindig dicsérték! Csak az a probléma, hogy gárálag egy 2D-s driver van, és olyan játékok nem indulnak el a gépemre, mint a régi P2-esem! Lehetne, hogy a jövőben (de azért mostanában) csináljátok egy CD-t, amin nek csak Nvidia, hanem más driver is van? Amúgy az újság jó! Tele van

szép képekkel, csak egy kicsit sok a betű! Ja és kéne egy olyan rovat, amiben leírtjátok, hogy hol és mit érdemes venni.

KIKI KISERAKOS  
Egyszer már valakinek, picit régebben leírtam, hogy miért nincsenek soha ATI VGA kártyához való meghajtó-programok a CD mellékletben, de mert ezt többen kérdezte, elmondom még egyszer. Valamint fel fogom hívni Lawman papa figyelmét, hogy ezt írja is ki a CD-re, mert ha meg egyszer ilyenek zaklattok, akkor lezsemelem a fület. Arról van szó, hogy az ATI Jelenlegi licence alapján a Catalyst driver nem rakható fel semmilyen kiadványra, szemben pl. az Nvidia-féle referencia driverekkel. Ezzel nem sokat tudunk mit kezdeni, legfeljebb azt, hogy mindenféle licence tojunk, és mégis felrakjuk, de ilyet nem szép dolog csinálni ügyebár. Tehát sajnos csak az a lehetőség van, hogy a vásárlót kiűzhőhöz adott CD-ről rákattolj a drivert, vagy letöltött az Internetről a legújabb Catalystot, és azt használjátok, amelyiknek a használata meglehetősen erősen javasolt is. Én ugyan tudom, hogy itt Magyarországon nem jellemző, hogy mindenkinél van net (nagytápas mindenkinél, aki ezért felelős...), de ezt a világ másik részén másképp gondolják. Az biztos, hogy a mérnökkelnek nagyon sok éze van a fejében, de úgy tűnik, a cég más posztján lévő néhány emberrel ez nem mondható el. Ezen sajnos nem tudunk segíteni.

Ami a mireköltsémpénzemetmorsokvan rovatot illeti, már itt is van, lapozz a nemtomhanyadik oldalra (Hardver Humor most újság, hogy 110-111. oldal van ezzel tele) a Placfigyelőhöz, remek ötleteket találaz arra vonatkozóan, hogy mi az, amire szükséges ugyan egyáltalán nincsen, de márhára megéri megvenni.

HIS VÉLEMÉNYE JO PONTOKHAL. Szia Brazil! 1: Nagyon király az újság, a főszerkesztő érti a dolgát. 2: Jó a Levorv, habár mást is csinálhatnál pluszba. 3: A Multishot is cool. Nekem ez a véleményem a Gameről.

KAMIK  
Ui.: Tegyé be a Levorvba, hogy happy legyek. 1. Nana kérem, csak nem kapassuk el onnyire. Maradjunk annyiban, hogy nem baj, hogy itt van velünk. : ) 2. Csak semmi túlkápas, ha szabad kázmáram. Szerintem éppen elég, ha a levorv húzza le az újság színvonalát, sőt még sok is. Mondjuk, most itt van a Retro Kuckó, a még két oldal tölem, ennyivel aztán tényleg tessék beérni. Uff, szóltam. 3. Szerintem is cool, ja, hódó. 4. Te most happy vagy.

OLVASÓI JAVASLAT. Szerintem vegyetek kenyeret.

CIRAK PÉTER  
Jó. De amúgy van is itt. Kevésbé friss, kicsit szikkadtabb és egészen komény is, valamint a hűtőben van behűtve többféle. Kiszobozos, nagydobozos, jó hideg. Nagyon jók, csak a Törd., a Korr. és a Satyi veszélyes ez utóbbi típusokra, de őket meg elkértem légyescapóval. Hess. Én vagyok a kenyérrő.

LÁNY MEGMÖNDÖRJA. Szia Brazil! Na, én most azért írok, hogy sőt emlejek saját és lánytársaim érdekében. Ugyanis már jó párszor levelet olvastam a Levorvban, amelynben férfítársaim azt hangoztatják, hogy a lányok nem jótársanak, és nem is olvassák a Gameret. Ez úton szeretném közölni mindenkinél, akik ezek a téveszmék a hatalmukba kerültek, hogy IGENIS VANNAK OLYAN LÁ-

NYOK, AKIK UGYANÚGY SZERETNEK JÁTSZANI, MINT TI.) Bár elég ritka faj vagyunk, mégsem vagyunk jelentéktelenek. Ki tudja? Lehet, hogy mikor éppen nagyban nyomod a CS-t vagy a Quake-et épp egy lányjátékostól kapsz egy akcra headshotot, hogy még nézni is örömi!) Ez személy szerint imádom a játékokat, megrogzított Resident Evil és Final Fantasy rajongó vagyok, de a Tomb Raidert és a Half-Life-et is imádom (3x nyomatam végig). Szóval ne becsléjétek le miniket, MERT ITT VAGYUNK! ÉS MINDENT LÁTNUNK.) A lánybecsmérlő cikkeket is! (Vóit ilyen? Braz) Ez úton üzenem New Player nevű fajtársamnak, hogy két sörrel a kézben nehezebb gépeim, mint műkörmökkel. :) Az erő velünk is van! ■ SHIVA (VAMOS KRISZTINA)

Tessék. Ezt akartátok. Íme, itt van az a nótípus, amire vágytatok, a játékos, a CS, a Q, meg mitkómmé, meg milyen fanatikus! :) Megjegyzem, én addig is tudtam, hogy létezik, ismerem le egy pár lyat, mondjuk nem pont FPS amant, de tulajdonképpen az mindegy. Valószínűleg ti is ismerhetnétek, ha megkérdeznétek egy igazán jók sikerült és átalatolt elszöndevett bírádurantás után, hogy bocsi, nem leányzat vagy véletlenül? De nem csak ilyen gamekban lehetők fel játékos lány: Diablo, EverQuest, Dungeon Siege, Sims, éssatöbbi, éssatöbbi, tök fölösleges felsorolni. Nem árt vigyáznál, tényleg ott vannak már mindenütt... :) Olyannyira ott vannak, hogy amióta elkezdtek piszkálni őket, hogy írjanak nekünk, már nagyon sok levél érkezik tőlük, ebben a levorban már ki is kellett hagynom egy pár lányt irta levelet, elnézésért kérek tőlük, de hát néha flúk levelelt is be kell raknom... :)))

X-RTHÁH. Braz Te egy nagy nőfőző sör alekú gumicukorborolyagójt jöttél. Szóval most teleplezdtél. Csak ennyi. ■ PIZSI PÉTI  
Nem igaz. Nincs nőfőző sör.

FÓRUMOS BÉSZLŐS. Kedves Braz! Anno azt ígérted, hogy a fórumról is fogsz majd betenni viccesebb, illetve tartalmasabb írásokat. Én rendszeresen fórumozom, és rengeteg humoros és érdekes hozzászólással találkoztam, de eddig mindösszesen egy, azaz egy olyan szárazos írást láttam a levorban. Ha már megígsz valamit, akkor tartásd is bel! Úgyhogy Dudinak fizess 8 sört, és ne tegyél többet elhamarkodottan ígéretek, főleg az újságban ne, jó? Üdv: ■ PIZSI (NAGY MÁRTON)

Elismerek, tökéletesen igazad van, meg is tépem gyorsan a Törd. ruháját, és hamut is szorok a fejére. Kifogások helyett elmondom inkább, miért alakult ez így, nem túl izgalmas, de ez van. Olyan nagyon sok üzenetet írnak a fórumozók (ezt talán pont neked nem is kell mondanom :)), hogy egészen egyszerűen lehetetlen követni. Persze ettől még lehetne egy ügy üzenetet kiragadni, csak annak meg nincs értelme, itt a levorban tökéletesen értemtelenné lenne, és állig értené valaki, hsz a környezete nélkül nem poén a poén. Igaz, ami igaz, ráms egyszerű lenne levorvot csinálni úgy, hogy kímálosok pár száz fórumüzenetet, de valami mégis azt súgja, hogy nem lenné vele itt népszerű. Továbbá hova a búbanatba rakjam be azt a szintén nagyon sok levelet, amelyik a levorba érkezik? Esetleg nyitok egy topikot a fórumon. Nem kikereszteni akarom innen a fórumosokat, meg senki másét se, ha olyanod van, megdobsz egy íméllal, az meg bekerül a levorba, ha éppen olyan, ame-

lyiknek be kell kerülnie. Amúgy meg mindenki, aki toheli, menjen, és olvassa a GamerOnline fórumot, van egy pár érdekes téma, aki úgyes, még olyan üzenetet is talál, amelyikben megmondják, hol lehet stábfotót találni. De az ilyen fórumüzeneteket úgysem nem fogom ide berakni... :)

R TELJES JÁTÉKOH JŰM. Hi Brazil! Elhatároztam magam, hogy végre írok neked egyet! Nagyon sokan panaszkodtak arra, hogy a teljes játékos szörök, de szemint egyáltalán nem azok, sőt, ennyi pénzért nagyon megén az árát az újság, sőt, még olcsó is! Drukolkok az új szerkesztőknek! Nagyon jó a levrov! Na csá! ■ DOMJÁN ZOLTÁN

Köszönjük, köszönjük, köszönjük. Mondom én mindig nektek, hogy jók azok a játékok, pláne ennyiórt. És igen, és tessék, és ugye, hogy ugye.

IZÉ... Személyemben megalakult a HAJRÁ TÖRD KÖRR fanclub. Remélem, most már ók is boldogok, mint te. Úi.: nagy titok: hajrá törd körr (de ne mond el senkinek) a helyesírás hibák meg azért vannak, hogy legyen mit javítaniuk. (Vazeeee, ráadásul csak nekem, a Törd., az szörök a dolgoknak erre a részére. Küldj neki inkább tördelési hibát - a körr.)

■ DAVID

Orvos. Orvos kellene neked...)

KUTVAHORROR. Hi Brazil Papa! Képzeld, milyen szörnyű dolog történni velem: Fárdant hazavert az kell, lássam, hogy szeretet kutyáink (Soma, aki egybőlkit szuka) jól megrátja az alig pár napos Gamer Magazinomat. :/ Még szinte bele sem oltam... És ami a legszörnyűbb, hogy a Te mélyen tusztelt munkádnak gyümölcse (gyk.: LEVROV) sem jött ki jól a butból, mondhatnánk: nem dobott hatost... Ez úton szeretnék megkönni, hogy juttassatok el nekem egy pót-számlát, persze, ha lehetséges, mert tudom, hogy a te kezéd messzre elér. (A CD-k persze megúszták a dolgot) Előre is köszönöm szépen! További jó munkát! A Te szavaddal évez: 'Éljene a csajok!'! Szaszotk! Úi.: jelszavam: TWO BEER OR NOT TWO BEER ■ VINCE SZANDOR

Ebből az esetből jól látszik, hogy még a kutyák is csak úgy kajálják a levrovot... :) A jelszavad rossz, helyesen így hangzik: TWO BEER. Ha minden igaz, a teljesíteses kollégák küldtek neked újságot, csallacsonnal, háttha a kutyák inkább akarja megenni, és nem az újságot. Tényleg, franc abba a dögbe, a CD miért nem jó neki???

No, kedvesem, tájóm búcsú, ahogy a művelt francia mondás. Mint lájtjátok, itt van ez a kis SMS-fal dög, ennek is kell a hely, ezért a korai búcsúzásom. Ezt ugyanis a múlt számban megígértük, és mivel ezerral küldtek az SMS-eket, ennek meg is kell lennie. Még akkor is, ha ilyen levor-helyiolyók, és még akkor is, ha ezt is én válogatom össze... Egyébként azért van ez most így, mert a T. szerkesztő kollégák kicsit túllőttek a célon a klikk méretével és monnyiságával, és mire kiderült, hogy jaaaas, de SMS-fal is van már (elvileg, ugye...), addigra lete lett az újság, és már csak én lehettem a megmontó, aki szorít neki egy kis helyet. Kelne pánik, jövő hónapól teljes méretű levrov, teljes méretű SMS-fal. Viszont most is teljes méretben éljenek a csajok, csökkön mindenkinke, legyetek jók, hizzatok szép nagyra. ■ BRAZ@SPRL.MJ

## SMS-FAL

ÉRDEKLŐDNEK HOGY SERIAL ATARA ATA 133AS VINYOT RÁLEHET-E KÖTNI  
Igen, adapterrel (pl. ABIT-nek van ilyen).  
HELLO! ELAKADTAM A MEDAL OF HUNOR OHAMA BEACH-I KÜLDÉTESEBEN. MERRE MENJEK? NÉV: NÁMEGA

Nem Brazil! Ha nem jön be, akkor jobbra. Brazil E KIS ÜZENETELI SZERETNEM KIFEJEZNI MÉRHETELLEN GRATULÁCIOMOK A LAP SZERKESZTÉSÉRE. MAGYARUL: MARHA JÓ VAGYOTOK!

Köszönjük!

HI EVERYBODY! A KORR.-HOZ LENNE 1 KÉRDÉSEM: MI AZ ISTENT JELENT A RÖFL? LECCI VÁLASZOLJ, MEG AKKOR IS HA NAGY HÜLYESÉGET KÉRDZETEM. KOSSZI! PRETORIA

Nem nagy hülyeség. :) Azt jelenti, hogy Rolling On Floor Laughing (kb.: a földön fetorgok a röhögéstől). A kor.

Hi. LECCI ADJATOK TIPPET H MILYEN JÁTEKOT VEGYEK. KB 6E? SZANNEK RA. FONTOS H NE LEGYEN SPORT ÉS SZIMULÁTOR. ELŐRE IS KÖSZI. TOTI PETI

Vedd meg a következő 3 Gamert, vagy fizess előtől fűl évre. :) (pl.: Battlefield 1942 Te Ft - a törd.) HI! MIERT NINCSEN QUAKE RÁVAT A CD-N? NINCSEN MINDENKINEK UTZIKHOZ GÉPE!

MÉG nincs.

HELLÁZT! SZERETNEM KÉRDZNI HOGY HONNAN LEHET EMULÁTOROKAT LETÖLTENI? SZERETNEM MINÉL ELOBB VÁLASZT KAPNI.

Például: www.emucamp.com, x.dream.hu, www.emunim.com, www.classicgaming.com JO AZ ÚJSAG DE A KÖVETKEZŐ TELES JÁTEK A POSTAL2 LEGYEN. BRAZ UGYE MEG TUDOD OLODNI HÍSZEN TE VÁGY A GÖD

Nagyon sz. az. (Jelkötök, é még nem tudja).

HELLO BRAZIL, MINDIG MEG AKARTAM KÉRDZNI HOGY MIT JAVASOLNÁL 3D-ÉS KÁRTVÁBAN? ÉN SZERETNEM AZ NVIDIA GEFORCE FX 5200-AS A LEGJOBB KÁRTVA. A NÉVEM:AMIGO.

Csak pénz kérdése, de az FX 5200 véletlenül sem. Brazil

PLEASE HELP! A B&B-EN CSINÁLOM XZAR KÜLDÉTÉSÉT, ÚTÁNNA JAJEIRA LELEP 1 HARPERS TAGGAL, ÉS AZT MONDJA HOGY NEMSKÓRÁ JÁN. MIKOR JÓN VÍSSZA?

Ne aggódj, nem kell sokáig nélkülözned a társaságot, néhány napon belül visszatér a csapat-hoz (ezután mehet az kihágításra a Harperek-hoz).

HOGY TUDOM MEGSZERZENI B&B-EN A FIGHTER STRONGHOLDOT? MÁR ENYEM A KEEP DE SEMMI ÉRTÉLMES KÜLDÉTSEM NEM ADNAKI! VARGA GERGŐ

Nem kapod meg azonnal a küldetéseket, bizonyos időnként várj vissza a várba, akkor lesznek új mesziók.

I VAN ESELY ARRA, HOGY AZ ICEWIND DALE :HEART OF WINTER LEGYEN VALAMIKOR A TELJES JÁTEK? BYE. ÉS KÖSZ: BUGGER

Igen, dehogynak rajta, persze biztos csak akkor lesz, ha már megjelent, és rajta látjuk a Gamer logót.

HALI AZÉRT ÍROK MERT LELKES AMATŐR 3DSTUDIO-SKAT KÉREK, LEKES AMATŐR PROGRAMZOD, VAGYIS ÉN. (IDKABASIC), CRUSADER UI.: CÍMEM PTW@FREEMAIL.HU

MOCSYKÉRELK TOVABBISZT EZ AZ SMST ANNAK AKI MÉTEKSEBEN. SZÓVAL A SZITU: JOMAGAM 13 HAVE-RÓL 14 MASIK UGYANCSAK. TEHAT ÉN VOK A LEGFIATALABB 2 ÉVE

LEHET JELENTKEZNI TAGNAK, A MUF UNREALT, KLANBAI AKI AKKOR, JOJONJA A PAGEI! WWW.TATU-ALPHAIUS.COM BY DODGER

ISZONYTOS ÉS A MELEG1, DE A GUMICUKOR ÉS A JÓ HÍDEG SÖR ENYHÍT ENYEN EGY KISITISCHÉ GUEVÁRA

KIRALY A DISCIPLES II- DARK PROPHECY!

„MEGTAJÁLÁS! IGEN, IGENT KIVÁNTAM!” - ÉZENZI AZ OSZTÁLYTÁRSAM: PRIBIL DÁVID (SOLYMÁRRÓL)

MIKOR JELENIK MEG PC-RE A GÁ VICE CITY ÉS A WARRCRAFT 3: THE FROZEN THRONE?

Mire ezt olvasod már megjelent már a kettő. HOGY HÍVJÁK A ZÖLD LOVAT AZ ALPOKBAN? - NUKLEÁRIS SILO. ÉZ GENERALISZÁS KÖZBEN JUTOTT ESEMBE.

- kollektív sőhaj -

JÉE, RAJTA VAGYOK AZ SMS FALON!ÜDV MINDENKI :)



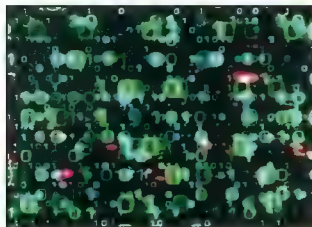
# FILM

> HÍRVERÉS

## NAQOYQATSÍ - ERŐSZAKOS VILÁG

**REDETI CÍM:** NAQOYQATSÍ - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** GODFREY REGGIO **ÍRTA:** GODFREY REGGIO **SZEREPLŐK:** FORGALMAZÓ: UIP-DUNAFILM

A Koyaanisqatsi (1983) és a Powaqatsi (1988) alkotója, Godfrey Reggio közel másfél évtized elteltével trilógiájává bővítette sajátos vízióját. A Quatsi-filmek a záró darabja egyfajta dokumentum-fűzér, szöveg és összefüggő történet nélküli vizuális montázs, mely megdöbbentő, olykor provokatív képek segítségével mutatja be az emberiség történelmében egyre hangsúlyosabb szerephez jutó technikai fejlődést és annak minden (negatív) velejáróját.



A Naqoyqatsi hármás jelentésének fényében (erre a végfóciom ad magyarázatot) tükröt mutatva rohanó társadalmunk elé a film a legfontosabb, mindenkit érintő kérdésekre világít rá kezdve az információ-áramlástól a globalizáción át egészen a háborúig. Reggio munkájában a látottakkal azonos fontos-sággal bír a zene: a kétszeres Oscar-jelölt Philip Glass (Kundun, Az órák) szívből markolóan gyönyörű muzsikája néha talán felül is kerekedik a képeknek, de ez egyáltalán nem válik a műlévezet rovására. Mint ahogy az sem, ha azon vesszük észre magunkat, hogy a stábilista végpördülése után még mindig magunk elé meredve bámuljuk az űres vásznat. Mert ekkorra már tudjuk: megrázó, de egyúttal elgondolkodtató és kihagyhatatlan film-ményben volt részünk.

## A FÜLKE

**REDETI CÍM:** PHONE BOOTH - AMERIKAI, 2003. **RENDEZTE:** JOEL SCHUMACHER **ÍRTA:** LARRY CONEN **SZEREPLŐK:** COLIN FARRELL, KIEFER SUTHERLAND, FOREST WHITAKER, RADHA MITCHELL, KATIE HOLMES **FORGALMAZÓ:** INTERCOM

A magabiztos, nagyra törő Stu (Colin Farrell) tökéletesen ért hozzá, hogyan érje el célját: munkája mások manipulálására és kisebb-nagyobb hazugságokra épít. Élete akkor vesz gyökeres fordulatot, amikor gyanútlanul felvesz egy utcán megcsörrenő telefont. A vonal túloldalán lévő, kilétét fel nem fedő férfi (Kiefer Sutherland) felvázolja a nem éppen rózsás helyzetét: Stút becélolta távcsöves puskájával, és ha nem engedelmessékedik, búcsút mondhat az életének.

Joel Schumacher kerekén tíz éve, az Összeomlás óta nem rendezett valamirevaló filmet, ám most előttr számára a visszatérés ideje! Bár a stábilatok folyamatos cserélődése (a főszerepre ede-



tileg Will Smith-t szemelték ki, míg a rendezéssel Michael Bay kacérkodott) és a többszöri bemutató-elhalasztás áttalában rossz ómen, ezúttal a papírforma szerencsére nem igazolódott be: már az alapszituáció is zseniális, Schumacher pedig mesterien ért hozzá, hogyan fokozza hitchcocki szintre a feszültséget. Mindez megfelleve Colin Farrell áttuto alakításával és a mostanában mozivásznon nagyon ritkán látható Kiefer Sutherland hátrözongató hangjával egészen biztosan másfél óráig székhöz szögezi a gyanútlan nézőt. Az összehatáson pedig még a szájbarágós záró erkölcsi okítás sem tud rotanni: A fülke hibáival együtt is működik, sőt, idővel könnyedén kult-státuszba kerülhet.

## FILMPROGRAMJÁRÓ 2003. JÚLIUS

**3. Mozi! Hulk**  
VOLT Fesztivál - Sopron

**3-6. HungaroCon** - Országos Sci-Fi Találkozó, Salgótarján

**3-TÓL [08. 10-10]**

**DaimlerChrysler - A design varázsa** - Budapest  
Iparművészeti Múzeum

**5. XIX. Nemzetközi Dixieland Fesztivál** - Miskolc-Diósgyőr

**9-18. Hegyalja Fesztivál** - Tokaj

**10. Mozi! Charlie angyalai** - Teljes gázzal

**12-18. XXIV. Kalácsa Nemzetközi Folkfesztivál** - (Miskolc - Diósgyőr)

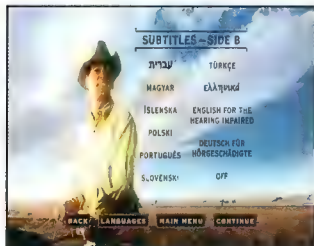
## AZ ÓRIÁS

**EREDETI CÍM:** GIANT - AMERIKAI, 1956. **RENDEZTE:** GEORGE STEVENS **ÍRTA:** FRED GUILL, IVAN MOFFAT **SZEREPLŐK:** ELIZABETH TAYLOR, ROCK HUDSON, JAMES DEAN **FORGALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO MAGYARORSZÁG

**DVD SPECIFIKÁCIÓK:** HANG: ANGOL (SURROUND), NÉMET, SPANYOL (MONO) **KÉP:** 4:3 (1.66:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, NÉMET, SPANYOL, FRANCIA, OLSZ, SVÉD, NORVÉGI, DÁN, HORVÁT, CSEH, GÖRÖG, HÉBER, IZLANDI, LENGYEL, PORTUGÁLI, SZLOVÉN, TÖRÖK

Az idei Cannes-i filmszínházi fesztiválon az új filmek mellett szennőzöttzámába ment, hogy a Warner bemutatta Az óriás DVD-n megjelenő, restaurált változatát. George Stevens 1956-os alkotását nem csak maratoni hosszúsága (több mint három óra...) és szízszeropoztása miatt említik Hollywood legnagyobb klasszikusai között: a nagyszabású, rendezői Oscart nyert dráma legendává éréséhez izzig-véng amerikai története, monumentális képsorai és a mindössze 24 éves James Dean (Édentől keletre, Haragban a világgal) tragikus halála is hozzájárult.

A DVD kiadás méltó egy ilyen kaliberű műhöz: a kétkorongos kislemez első DVD-je Az óriás hosszából adódóan kétoldalas - a régi filmek esetében megszokott zenés intermezzo után kell fordulnunk a lemezt. Az alternatív hangzásvonal Stephen Farber kritikusa, Ivan Moffat forgatókönyvíró és a rendező fiának tárgyilagosa, de kellőképp érdekes audio-kommentárját hallgathatjuk meg. Külön korong szentelődik az extráknak, ahol tömörítelen mennyiségű, közel három óra exkluzív anyag vár ránk, vadi új dokumentumfilmekkel és archiv, korábban sosem látott felvételekkel egyaránt.



## HALJ MEG MÁSKOR!

**EREDETI CÍM:** DIE ANOTHER DAY - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** LEE TAMAHORI **ÍRTA:** NEAL PURVIS, ROBERT WADE **SZEREPLŐK:** PIERCE BROSNAN, HALLÉ BERRY, TOBY STEPHENS, ROSAMUND PIKE **FORGALMAZÓ:** INTERCOM

**DVD SPECIFIKÁCIÓK:** HANG: ANGOL (5.1EX), MAGYAR, CSEH, LENGYEL (5.1) **KÉP:** 16:9 (2.35:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, GÖRÖG, PORTUGÁLI, LENGYEL, CSEH, TÖRÖK, HÉBER, HORVÁT

A 007-es ügynök kalandjait megörökítő DVD-kiadások mindmáig a formátum élvonalába tartoznak, ám a tavalyi jubiláló sorozat legfrissebb tagja, ha lehet, még magasabbra teszi a léceket: az extrák tömörítelen mennyiségét jellemzi, hogy a tok a megszokottól eltérően ezúttal két korongot rejt magában.

Az első lemez tartalmazza magát a filmet, kifogástalan kép- (anamorf szélesvásznú, rikítóan szép színekkel) és kellőképpen dübörgő hangminőséggel (a szomszédok legnagyobb bánatára 5.1EX angol és a mozis szinkronnal megegyező 5.1 magyar egyaránt választható). Mindezt rögtön három kommentárral is megfajelték: az elsőben Lee Tamahori rendező és Michael G. Wilson producer nyilatkoznak, a másodikban pedig Pierce Brosnan veszi át a szót, akihez később Rosamund Pike is csatlakozik. A harmadik - egyben talán legérdekesebb - az ún. pop-up kommentár: a film nézése közben apró „buborékokban” különféle érdekességek jelennek meg a James Bond-sorozattal kapcsolatban, néhol pedig rövid werkfilmek szajkálják meg az alkotást.

A második DVD már csak és kizárólag az extráknak szentelődik, így helyhiány miatt csak a fontosabbakat említem meg. A hosszabb lélegzetű dokumentumfilmek mellett tömörítelen mennyiségű kislemez találunk például az „Inside Die Another Day” szekciójában, melyek a forgatás konkrét állomásaihoz kötődnek, míg a színonboard-összehasonlítás és az egyes akciójelenetek (pl. légpárnás üldözés) során a kamerarailás-váltó gombot is kihasználhatjuk. Külön menüpont szenteltetik a különféle Bond-kütyűknek, melyek specifikációit némi klikkelgetés után maga Q mutatja be.

Amennyiben az összes extra egymás utáni végignézésével mellett döntönnék, jobb, ha többnapos élelemmel ülünk le a TV elé! ■ SZALÓKY BALINT



### INVEREMÉNYVJÁTÉK

#### A fülke játéka

Colin Farrell melyik - idehaza áprilistól vetített - filmben játszott együtt Al Pacinóval?

Az InterCom jóvoltából a megfejtők között „A fülke” látcsöveket sorsolunk ki.

### INVEREMÉNYVJÁTÉK

#### Halj meg máskor!

Melyik színész bújt elöként James Bond bőrébe az 1962-es „Dr. No”-ban?

Az InterCom jóvoltából a megfejtők között fantasztikus „Halj meg máskor!” ajándéktárgyakat sorsolunk ki (1 db rádió, 1 db baseball sapka, 1 db póló, 3 db többfunkciós toll, 3 db exkluzív jegyzetfüzet).

Beküldési határidő: 2003. július 15.

**13. Budavári lantestek - „Cronica”** - Budapesti Történeti Múzeum  
XX. századi magyar íróportrék kiállítás-megnyitó - Kassák Múzeum

**15. DVD! Volt egyszer egy Amerika**

**17. Mozi!**

Szindbád - A hét tenger legendája



**18-24. Balatoni Nemzetközi Vitorlászó - Balatonfűző**

**19-27. Végvári Vigaszágok - Eger**

**20. Al Di Meola - Margit-szigeti Szabadtéri Színpad**



**23. ZZ Top - Petőfi Csarnok**

**26. C.A.C. Kutyakiállítás - Budapest, Népliget - Építők Sportpálya**

**30-TÓL (08. 6-10) SZIGET Fesztivál - Budapest, Hajógyári sziget**



# KÖNYV

> HÍVITÁS

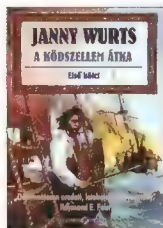


## NEIL GAIMAN: AMERIKAI ISTENEK

Az Újvilágba érkező emberek nem csupán szokásait és receptjeiket, hanem démonaikat, szellemeiket és isteneiket is magukkal vitték. Aiket aztán szép lassan elfelejtették, és helyettük új isteneket (pl. a technikat és a pénzt) kezdtek imádni.

Árnyék físsen szabadult rab, aki miután eltemette autóbalesetben elhunyt feleségét (és vele együtt egy jobb jövő álmát is), minden mindegy alapon csatlakozik egy különös férfinhoz, aki Szerda néven mutatkozik be. És ezzel megkezdődnek Árnyék természetfeletti kalandjai, melyek során Szerda segítségével azok között az istenek között találja magát, akikben ugyan nem hisz, de idővel kénytelen elfogadni a létezésüket.

**Szukits Könyvkiadó (2003)**



## JANNY WURTS: A KÓDSZELLEME ÁTHA I-II.

Úgy tűnik, Janny Wurts nem csupán Feist társzerzőjeként, de önálló alkotóként is megállja a helyét. Legalábbis az első magyarul megjelent sorozatának (A Fény és az Árnyék háborúja) első könyve ezt mutatja.

Amikor a kényszerűségből együtt utazó Arthon, az Árnyékmeister és Lysaer, a Fény Ura (akik egyébként féltésvterek) számos viszontagság után megérkeznek az örökös kód borította Athera világára, a Hetek Szövetségének varázslói megváltóként fogadják őket. Az ő feladatuk ugyanis a Kódszellem átkának megszüntetése és az egész kontinens békéjének helyreállítása. Ha viszont nem tudnak túllépni a családjaik között feszülő kibékíthatatlan ellentéteken, akkor...

**Beholder Kiadó (2003)**

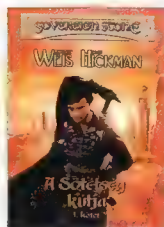


## CATAN TELEPESEI

A Catan telepesei először 1995-ben jelent meg Németországban, és az év legsikeresebb társasjátéka lett. A játékot hamarosan kiadták angolul is, és sorra jelentek meg hozzá a kiegészítők is. Napjainkban is egyre több Catan klub működik világszerte, és a játék magyarul is megvásárolható, ezért is ajánljuk a figyelmetekbe.

A cél az, hogy Catan szigetén telepeseink segítségével minél nagyobb hatalomra tegyünk szert (építkezésekkel, kereskedelemmel és persze a hódítás különleges eszközeivel). Vázlatosan: a terepen hatszögletű területek kerülnek egymás mellé, melyek nyersanyagokat termelnek (fa, érc, téglá, búza, gyapjú), és ha a hatszögek számát kidobjuk, az, akinek települése van az adott terület élein jutaleket kap a terményből. Az így szerzett nyersanyagokból aztán fejleszthetjük falvainkat, vásárolhatunk utat (a települések összekötésére) stb. A játék támadó eszköze a "rabló", akit mindig a 7-es dobó játékos használhat: akadályozza a termelést, vagy zsákmányolhat is. Tejeszkedésünk érdekében nem egyszer kereskednünk is kell majd a többiekkel, illetve kikötők segítségével is cserélhetünk nyersanyagot.

Bár a forgalmazó a Catant 3-4 játékos számára ajánlja, a megfelelő kiegészítő beszerzésével akár öten vagy hatan is játszhatnak vele. A játékidő nagyjából 1-2 óra és nincs két egyforma parti, hiszen éppen annyi múlik a szerencsén, mint a jó stratégián. Jó szórakozást!



## MARGARET WEIS - TRACY HICKMAN: A SÖTÉTSÉG KÚTJA I.

Loerem királyának két fia és számos ellensége van. Nem azért, mintha összeférhetetlen alak lenne, sőt, kifejezetten bölcs és békeszerető uralkodó, mégis őrési erőfeszítések árán tudja csak fenntartani a békét. Ennek legfőbb okai a kontinens különböző népet összekötő mágikus Portálok, melyeket az istenek ajándékoztak neki. Nagyobbik fia, Helmos ugyanolyan bölcs és komoly, mint édesapja, ezért egészen biztosan jó király lesz majd. Csakhogy a kisebbik fiúnak, Dagnarun hercegnek egészen más elképzelései vannak a hatalmi viszonyokról. Tervei megvalósításához pedig nem rest felhasználni az Üresség feledésbe merült, titott mágiját sem.

**Szukits Könyvkiadó (2003)**



## LISA SMEDMAN: PSZICHOTRÓP

Ezúttal nem hagyományos árnyvadászok, hanem magányos dekások a főszereplők, akik egymástól függetlenül, különböző okok miatt csatlakoznak be a Mátrixba. Aztán ott is ragadnak. Persze nem önszántukból, hanem mert valaki lezárta a kivezető utakat, és egy hálózaton kívül található helyre, úgynevezett „zsebuniverzumba” viszi őket. De hogy lehetséges ez? Esetleg létezhet egy mesterséges intelligencia, amely korlátlan erőforrásokkal rendelkezik, és saját céljai érdekében megpiszkálja a dekások agyát? Súlyos kérdések, amelyekre az öt dekásnak záros határidőn belül együtt kell megtalálnia a válaszokat, különben örökre a Mátrix belsejében számolhatják a biteket.

**Beholder Kiadó (2003)**



## JUBILEUMI HARANGOK MIKE OLDFIELD: TUBULAR BELLS 2003

Harcmin évvel ezelőtt egy 19 éves zenész egy hétnyi stúdiódíót kapott, hogy elkészítse első művét. A megfeszített munka eredményeként készült el Mike Oldfield Tubular Bells című albuma, mely egy csapásra híressé tette. Azóta több interjúban is megemlítette, hogy bár az album nagy sikernek örvend – a kiadás óta több mint 16 millió példányt vásároltak belőle –, ő maga mégsem elégedett teljesen a felvétellel. A rövid idő és az akkori technikai lehetőségek miatt nem tudta százszázalékosan megvalósítani az ötleteit, ezért azt tervezte, hogy újra felveszi nyugodtabb körülmények között az album anyagát. A terv megvalósításához harminc évre volt szüksége, de elmondhatom, az eredeti-új album tényleg fantasztikusan szól!

Mike Oldfield az angliai Readingben született 1953-ban. Tizenévesként a helyi folk-klubokban játszott nővérével, Saliyvel, és kiadták a Children of The Sun albumot. Ebben az időben alakultak ki a Tubular Bells kezdeti ötletei, például az a rész

is, amelyik később a Piltown Man néven lett ismert. 1969-ben Mike gitárosként csatlakozott Kevin Ayers and the Whole World csapathoz, akikkel elkészítettek néhány albumot. 1972-re összeállt az Abbey Road stúdióban eltöltött sok óra eredményeként egy vázlatos demó-anyag, mellyel Mike annyira elégedett volt, hogy elküldte a másolatait az összes vezető lemeztársaságnak, de mindegyik azzal utasította el, hogy a zene eladhatatlan: hosszú, unalmas, és még ének sincs benne...

Egyedül Richard Branson, aki akkoriban egy lemezbolt-lánc tulajdonosa volt, látott fantáziát az anyagban, de nem volt elegendő pénze kiadni. Egy évvel később, amikor lett tőkéje, és elhatározta, hogy lemezkiaadót alapít, felhívta Mike-ot. Arra számított, hogy már rég eladta a Tubular Bells egy másik lemeztársaságnak. Ehelyett akkoriban Mike második tartalék-gitárosként játszott Londonban a „Hair” musicalben, meglehetősen depressziós volt, néha még enniválóra sem volt pénze. Branson azonnal szerződést kötött Mike-kal. Tom Newman hangmérnök javaslatára megvette Oxford mellett a The Manor, és berendeztek egy stúdiót: Mike beköltözött a Manorba, és a Tubular Bells készítése közben tanulta meg a stúdiótechnikát. Így lett a Tubular Bells a Virgin Records első hivatalos kiadványa 1973 májusában. Ezt az új típusú zenét – kétszer húsz percnyi instrumentális zene – az emberek egyetlen kategóriába sem tudták besorolni, a kritikusok ráadásul nagyon lelkesen fogadták, így nem csoda, hogy azóta is a Virgin cég legsikeresebb kiadványa.

1973 óta sok víz folyott a Temzén, Oldfield sorra adta ki jobbnál jobb albumait, elkészítette a Tubular Bells II-t és III-at, turnézott a világban, lemezkiaadót váltott, de mindig benne maradt az az érzés, hogy meg tudja ő jobban is csinálni az eredeti Tubular Bells-t. A lemez kiadásának harmincadik évfordulójára érkezett el a pillanat, amikor több mint félszáz év munkával újra elkészítette az albumot. Bevetette a legkorszerűbb technikákat és az eredeti hangszereit egyaránt, rengeteget próbálgatta, csiszogatta a keverőpulton a hangzást, ami így tényleg fényesebb, tisztább lett. Sajnos a hangszerek bemutatását az első rész végén nem tudta most rábízni Viv Stanshallra, mivel a komikus meghalt 1995-ben, így Mike felkérte a Monty Pythonból jól ismert John Cleese-t, aki természetesen hozta a formáját.

A harminc éves jubileum tiszteletére a Tubular Bells több változatban került a boltokba. Az egyikben csak a 2003-as felvételeit találjuk meg, a másik, a „The Complete Tubular Bells” viszont tartalmazza még a Tubular Bells II és III albumokat is, valamint egy DVD-t, amelyen az első nyolc perc 5.1-es változata hallható, és egy, a bevezető dallama készített három perces chill-out videoklip is megtekinthető.

A lemez sajtóbemutatójára májusban került sor Spanyolországban, ahol manapság a legtöbb Oldfield-rajongó él. Az akkor készült interjúkból kiderül, hogy Mike sajnos nem tervezte jubileumi koncertet, így meg kell elégednünk azzal, hogy a lejártszánkba helyezzük a régi, de mégis újnak ható korongot, elindítjuk, és fotelünkben hátradőlve élvezzük a zenét.

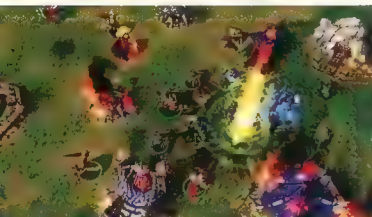
TomTom





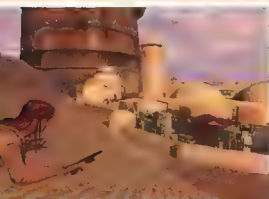
# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

A negyedik rész (The Last Revelation) végén ugyan csapdába esett egy piramis mélyén, de három év eltelte után ismét hódít a Lara Croft néven ismert kebelcsoda. Vadonatúj grafikus motort kapott a fejlesztőtől. A hagyományos Tomb Raider-elemek mellett a játékmenet ráadásul új lehetőségekkel bővült (lopakodás, interaktív NPC-k stb.). Larának szüksége is lesz ezekre az új lehetőségekre, hiszen a rendőrség gyilkosság vádjával kergeti.



Új fejezettel bővül a Warcraft saga is, július elején jelenik meg ugyanis a Warcraft III kiegészítője, a Frozen Throne. Az élőhalottakat a szövetség ugyan megállította, de a rosszfűk két hősnéinek sikerült egérutat nyernie. Egymással versengve igyekeznek elérni a messzi és fagyos északon rejtőzködő nagyhatalmú varázstárgyat, a Frozen Throne-t. A négy frakció ugyan megmaradt, de minden oldal kapott új hőst és egységeket. A kiegészítőben számos újítás lát napvilágot, ezek tovább növelik a Warcraft III hírnevét.

Megjelent az első hivatalos kiegészítő a nagysikerű Neverwinter Nightshez is. A küldetéslemez főként a 40 óra tiszta játékidőt ígérő új hadjáratra támaszkodik, de a CD-n új szörnyek, páncélok és varázstárgyak is helyet kaptak (több mint egy tucat új szörny és két karakterosztály). A lelkes amatőr pályakészítők is örülhetnek, az Aurora szerkesztő új elemekkel bővült.



Minden idők egyik legjobban várt online szerepjátékának fejlesztése végre valahára befejeződött. Amennyiben nem zavarja meg semmi az Erő harmóniáját, úgy június végén már javában kalandozhatunk a népszerű Star Wars világban. Sajnos a beharangozott lehetőségek egy része csak ígért maradt, a fejlesztők azonban a megjelenés után folyamatosan bepótolják a hiányosságokat. A jövőre ígért szimulátor kiegészítőről az illetékesek mélyen hallgattak, nem kizárt, hogy csak 2005-ben lesz lehetőségünk a világhálón reprodukálni az endori csatát.

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

RE-VOLT

PC

AKKON

AKKON



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. JÚLIUS 25-ÉN JELENIK MEG!



**MINDEN, AMIT A KONZOLOKRÓL TUDNI KELL!**





A chip-től a pc-ig  
minden, ami számítástechnika!







**A**